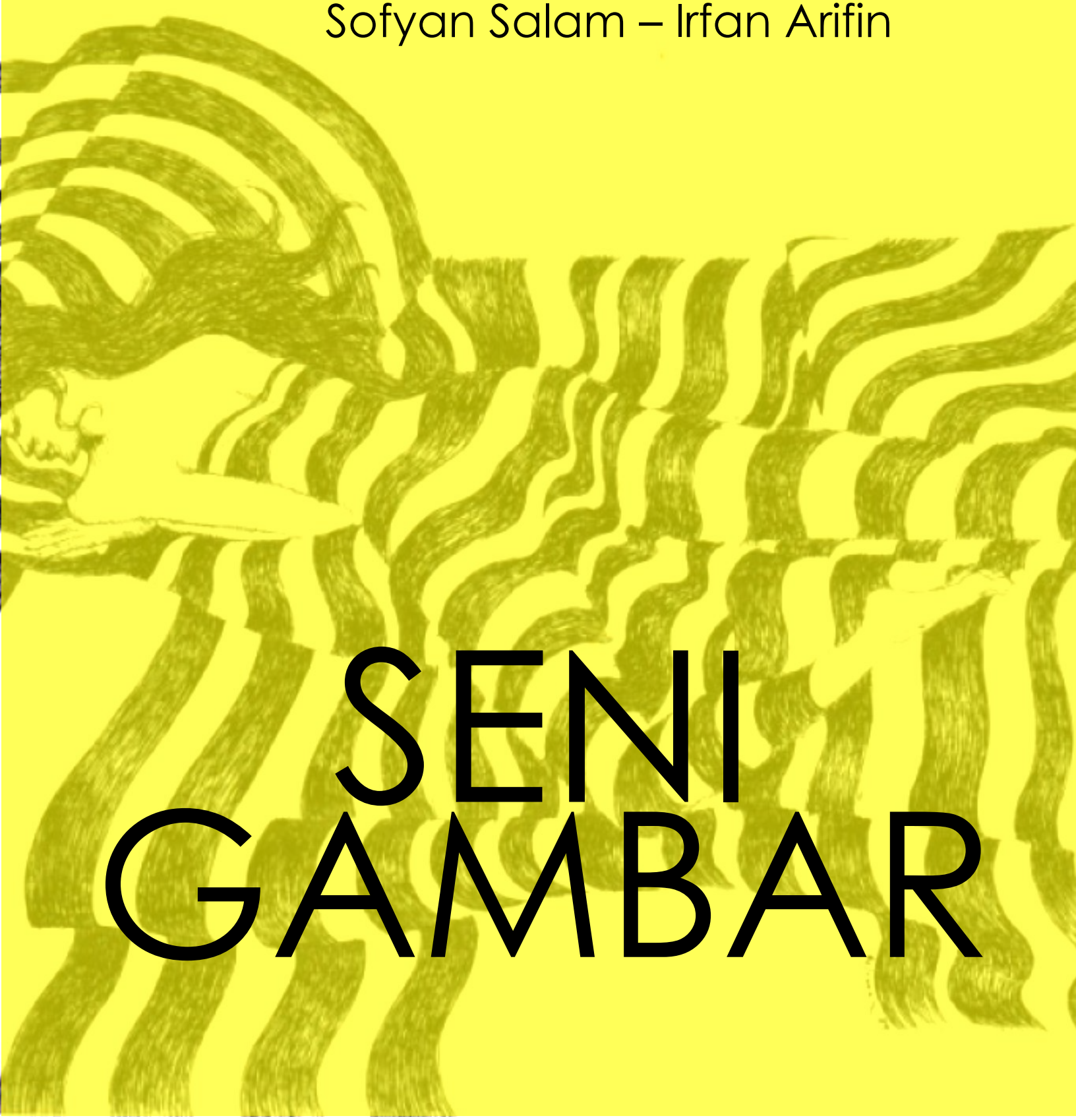
Sofyan Salam – Irfan Arifin



SENI GAMBAR

Sofyan Salam – Irfan Arifin

SENI GAMBAR

Badan Penerbit UNM
Kerjasama Universitas Negeri Makassar & Asosiasi Pendidik Seni Indonesia
2025

SENI GAMBAR

Hak Cipta @2025 oleh penulis
dan para pegambar yang karyanya dimuat sebagai ilustrasi.
Hak cipta dilindungi Undang-undang

Penulis: Sofyan Salam dan Irfan Arifin
Editor: Tangsi
Desain sampul: Sofyan Salam dan Irfan Arifin
Karya seni gambar pada sampul: Salamun Kaulam
Tata letak: Sofyan Salam

Cetakan 1
Oktober 2025

Penerbit:
Badan Penerbit UNM
Universitas Negeri Makassar
Kampus Gunung Sari Baru
Jalan Raya Pendidikan Makassar, 90222
Email: badanpenerbitunm@gmail.com
Anggota IKAPI No. 011/SSL/2010
Anggota APPTI No. 093/KTA/APPTI/X/2015

Percetakan:
Percetakan MEDIA SEMBILAN SEMBILAN
Kompleks Minasa Upa F 10 No. 1, Kec. Rappocini,
Makassar, 90221
Email: mediasembilansembilan@gmail.com
Telp. 0822 9334 9570

Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Halaman: x + 192
Ukuran: 20 x 27 cm
ISBN: 978-623-387-326-0

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, buku *Seni Gambar* ini dapat diterbitkan sebagaimana dihasratkan. Buku ini diniatkan sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa semester awal pada program sarjana dalam bidang studi Seni Rupa dan Pendidikan Seni Rupa. Sebagai bacaan semester awal, buku ini diharapkan dapat membangun pemahaman dasar tentang seni gambar sebagai bentuk komunikasi visual yang artistik.

Seni gambar merupakan salah satu bidang seni rupa yang memiliki akar sejarah panjang dan dapat dipandang sebagai basis dari berbagai bidang seni rupa lainnya. Dalam banyak kasus, seni gambar merupakan langkah awal dalam proses kreatif dalam penciptaan karya seni lukis, seni patung, seni cetak (*printmaking*), seni kriya, dan lainnya. Akar sejarah panjang dan peran seni gambar yang penting tersebut, menjadikan seni gambar memiliki "raut wajah" yang kompleks. Dalam konteks itulah, buku ini hadir.

Terima kasih tulus kami haturkan atas segala dukungan yang kami peroleh. Secara khusus, kami menyampaikan terima kasih kepada: (1) Rektor Universitas Negeri Makassar dan Ketua Umum Asosiasi Pendidik Seni Indonesia yang telah memfasilitasi penerbitan buku ini. (2) Dekan dan dosen dalam lingkungan Fakultas Seni dan Desain UNM atas dukungan yang diberikan. (3) Rekan dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa dari berbagai universitas di seluruh Indonesia yang telah menyuplai data berupa tulisan dan citraan; dan (4) Penyedia karya seni gambar berstatus *public domain* yang karya seni gambarnya kami gunakan sebagai ilustrasi pada buku ini. Terakhir, tetapi tidak kalah pentingnya, kami mengucapkan terima kasih yang tulus kepada isteri, anak, dan cucu, penyejuk hati yang memungkinkan kami menyusun tulisan ini dengan penuh gairah.

Makassar, awal September 2025

Sofyan Salam – Irfan Arifin

SAMBUTAN

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNM

Syukur alhamdulillah, buku Seni Gambar yang merupakan hasil karya kolaboratif antara Prof (purna) Sofyan Salam Ph. D dengan Dr. Irfan Arifin dapat diterbitkan. Buku yang diniatkan sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa semester awal pada Program Studi Seni Rupa dan Program Studi Pendidikan Seni Rupa ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dasar tentang gambar dan seni gambar yang amat penting perannya dalam dunia seni rupa.

Sebagai Dekan Fakultas Bahasa dan Seni saya mengapresiasi kehadiran buku ini. Semoga akan hadir lagi buku-buku hasil kolaboratif lainnya yang akan memperkaya khasanah Pustaka kita.

Dekan, Dr. Andi Ihsan, S. Sn, M. Pd.

Ketua Umum Asosiasi Pendidik Seni Indonesia (APSI)

Seni rupa adalah bahasa paling purba yang lahir jauh sebelum aksara. Sejak manusia menorehkan jejak tangan di dinding gua, garis telah menjadi doa, tanda keberadaan, dan bisikan jiwa yang tak terucap. Paul Klee pernah mengungkapkan: “Menggambar adalah membawa garis untuk berjalan-jalan.” Kalimat itu membuka pemahaman bahwa setiap garis adalah langkah rohani, sebuah ziarah yang menyingkapkan kedalaman batin manusia.

Buku Seni Gambar mengalun sebagai untaian pengetahuan yang merangkai sejarah, teknik, dan permenungan estetis. Prof. Sofyan Salam dan Dr. Irfan Arifin dapat disandingkan dengan figur mitologi Yunani. Prof. Sofyan Salam serupa Prometheus, yang menyalakan api pengetahuan agar daya cipta manusia terus bersemi. Dr. Irfan Arifin menyerupai Daedalus, arsitek agung yang menata jalan penuh kebijaksanaan, membimbing generasi penerus agar dapat meniti samudra seni rupa dengan langkah yang terarah.

Karya ini tumbuh sebagai jembatan yang menautkan jejak purba dengan lanskap modern. Dari arang dan batu hingga media digital, dari dinding gua hingga layar interaktif, seni gambar selalu menorehkan kisah manusia. Susanne Langer menulis bahwa seni adalah “pembentukan simbol yang memberi bentuk pada perasaan.” Maka setiap garis, bidang, dan warna dalam buku ini menjadi simbol kehidupan, sekaligus cermin pengalaman yang menumbuhkan rasa dan nalar.

Setiap bab menyuguhkan alur yang utuh. Bab awal menyingkap hakikat seni gambar serta kedudukannya dalam khazanah seni rupa, kemudian diikuti uraian sejarah yang memperlihatkan bagaimana gambar tumbuh seiring perkembangan peradaban manusia. Pada bagian tengah, pembaca diajak menelusuri ragam fungsi, teknik, dan media menggambar, lengkap dengan ilustrasi dan contoh karya yang menghidupkan uraian konseptual.

Bab-bab berikut mengalir menuju ranah apresiasi, kritik, serta praktik pendidikan seni. Di dalamnya tampak gagasan tentang menggambar sebagai latihan kepekaan, pendalaman rasa, dan pembentukan watak. Tugas-tugas di

akhir bab memberi peluang bagi pembaca untuk berproses, bereksperimen, dan menemukan makna pribadi melalui garis dan warna.

Seni gambar berfungsi sebagai keterampilan visual yang berpijak pada budaya sekaligus berakar pada kebangsaan. Motif batik, ukiran kayu, dan ornamen Nusantara merupakan kitab visual yang menyimpan jati diri bangsa. Soedjatmoko menyebut pendidikan seni sebagai pendidikan kemanusiaan. Dalam cakrawala Indonesia, pendidikan seni juga berperan sebagai pendidikan kebangsaan, sebab melalui gambar kita belajar merawat kebhinekaan, menumbuhkan kearifan, dan mengangkat kebanggaan akan keindonesiaan.

Kepada para penulis, saya ungkapkan penghargaan yang mendalam. Mereka telah menata sebuah kanvas literasi yang merajut estetika, filsafat, dan pedagogi. Kepada mahasiswa, guru, dan pencinta seni, saya titipkan harapan agar buku ini menjadi suluh yang menuntun proses belajar, mengasah kepekaan, serta membuka jalan bagi generasi muda untuk menyingkap keindahan sejati.

Akhirnya, biarlah setiap pembaca merasakan dirinya terpantul di balik garis dan warna. Menggambar adalah cara manusia bercakap dengan zaman, menulis di atas hamparan waktu, dan meninggalkan jejak peradaban yang tak lekang oleh usia. Pepatah Latin mengingatkan kita "*Ars longa, vita brevis*" yang bermakna seni berumur panjang sedangkan hidup manusia singkat. Melalui gambar, manusia menitipkan keabadian pada kanvas kehidupan.

Semarang, 26 September 2025

Prof. Dr. Agus Cahyono, M. Hum
Ketua Umum
Asosiasi Pendidik Seni Indonesia (APSI)

DAFTAR ISI

Halaman sampul	i
KATA PENGANTAR	iii
SAMBUTAN	v
DAFTAR ISI	ix
INTRODUKSI	1
Gambar sebagai Kegiatan Universal	3
LINTASAN	29
Dari Alat Bantu Menjadi Gambar Mandiri	31
WUJUD	57
Hitam Putih dan Multiwarna	59
TEMA	79
Pendekatan Obyektif dan Subyektif	81
CORAK	139
Corak Kolektif dan Corak Personal	141
TANTANGAN	173
Kehadiran Kecerdasan Buatan	175
REFERENSI	189
TENTANG PENULIS	191

1

Seni Gambar

INTRODUKSI

INTRODUKSI

Gambar sebagai Kegiatan Universal

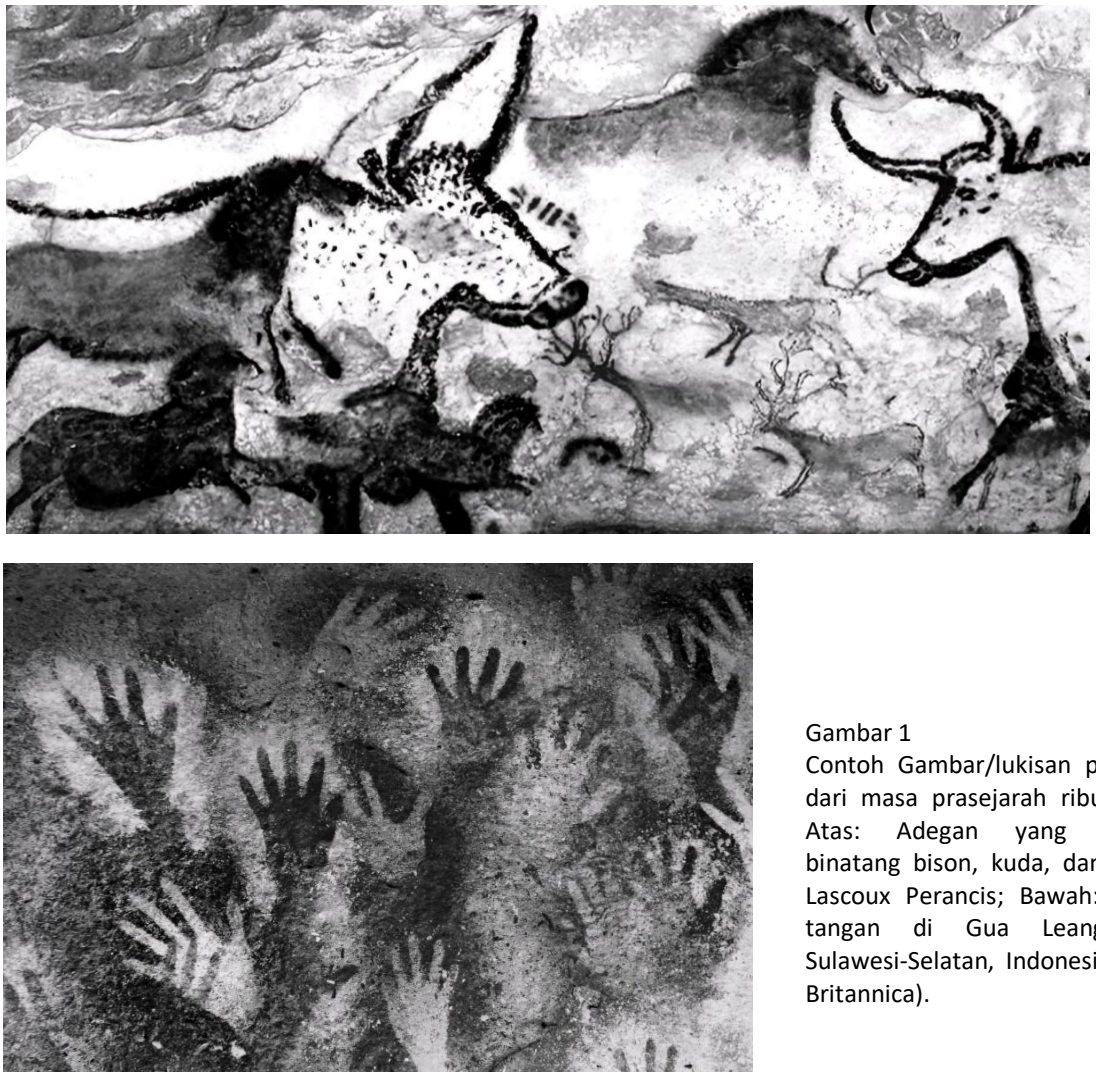
Gambar adalah media komunikasi visual universal yang mencakupi seluruh bidang kehidupan. Ia adalah media yang dibutuhkan semua orang. Di saat ia diciptakan dengan niat menghadirkan karya gambar yang artistik, menjelmalah ia menjadi "seni gambar." Seperti halnya gambar yang menjadi pendahulunya, "seni gambar" juga merasuki seluruh bidang kehidupan.

1. Definisi Awal

Gambar yang identik dengan kata *drawing* dalam Bahasa Inggris dapat dimaknai sebagai "goresan yang dihasilkan dari alat semacam pensil, konte, arang, spidol, pulpen, paku dan semacamnya untuk menyatakan sebuah ide atau merepresentasikan sebuah benda/peristiwa." Dengan demikian, gambar merupakan sebuah bentuk komunikasi yang bersifat visual dari seseorang untuk dipersepsi (diamati, dipahami, dan ditafsirkan maknanya) oleh orang lain.

Lazimnya, gambar sebagai goresan dibuat di atas bidang datar semacam kertas, karton, kulit, plastik, papan, lantai, atau dinding. Dalam Bahasa Inggris, kata *drawing* bermakna ganda meliputi proses membuat goresan dan hasil goresan itu sendiri. Dalam Bahasa Indonesia, proses membuat goresan disebut "menggambar," sedang hasil goresan yang dihasilkan, disebut "gambar."

Menggambar merupakan kegiatan manusia yang telah eksis sejak awal. Buktinya dapat dilihat pada tinggalan berupa gambar yang dihasilkan manusia zaman prasejarah, yang hidup ribuan tahun silam. Gambar ciptaan manusia prasejarah tersebut, yang umumnya dibuat di dinding gua atau pada permukaan batu cadas, merefleksikan kehidupan manusia prasejarah yang diliputi suasana perburuan binatang. Binatang yang digambarkan beragam sesuai kondisi lokal. Di Gua Leang-leang, Maros Sulawesi Selatan, binatang yang digambarkan adalah babi hutan. Di Gua Lascoux, Perancis, adalah bison kuda, dan rusa. Di Gua Tassil n'Ajjer, Aljazair Afrika, binatang yang ditampilkan antara lain sapi, gajah, dan badak. Di Quinkan Queensland Australia digambarkan anjing dingo dan belut.

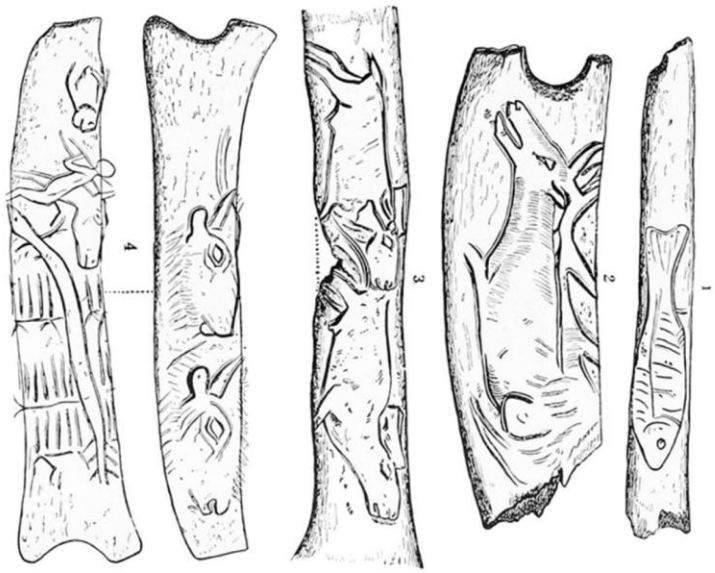


Gambar 1
Contoh Gambar/lukisan pada dinding gua dari masa prasejarah ribuan tahun silam. Atas: Adegan yang menggambarkan binatang bison, kuda, dan rusa pada Gua Lascoux Perancis; Bawah: Citraan jari-jari tangan di Gua Leang-Leang Maros, Sulawesi-Selatan, Indonesia (Encyclopaedia Britannica).

2. Alasan Kepriadaan Gambar

Ditemukannya gambar di dinding gua atau permukaan batu cadas di berbagai masa dan tempat sejak masa awal kehidupan manusia tersebut, menunjukkan bahwa kegiatan menggambar merupakan suatu hal yang naluriah. Sebagai makhluk yang oleh Sang Pencipta dikaruniai potensi untuk berkomunikasi, manusia memiliki kecenderungan untuk menyatakan apa yang ada dalam dunia batin mereka sehingga memungkinkan diketahui manusia lainnya.

Komunikasi paling pertama yang dilakukan manusia adalah komunikasi verbal (suara) yang dinyatakan dalam bentuk tangisan saat seorang manusia lahir. Seiring dengan perkembangannya, manusia kemudian mampu menyatakan pikiran dan perasaannya melalui ucapan bermakna, dan juga melalui citraan goresan tangan yang kita sebut sebagai gambar. Saat peradaban manusia sampai pada tahap penemuan sistem tulis-menulis, bertambah lagi media komunikasi yang dapat dimanfaatkan oleh manusia yakni komunikasi tertulis. Keefektifan ketiga bentuk komunikasi tersebut ditentukan oleh kemampuan manusia sebagai komunikator dalam menyampaikan pesan melalui suara, goresan, atau tulisan dan kemampuan komunikan dalam memahami dan menafsirkan pesan tersebut. Pada komunikasi visual yang menjadi pokok bahasan tulisan ini, keefektifan komunikasi ditentukan oleh kemampuan komunikator dalam membuat goresan/gambar sehingga mudah dipahami oleh komunikan.



Gambar 2
Temuan peninggalan prasejarah berupa gambar yang ditorehkan pada tulang (Wikicommons).

Pada kenyataannya, tidak semua goresan/gambar yang dibuat oleh seseorang mudah untuk dipahami makna atau pesan yang disampaikannya. Hal ini disebabkan oleh karena sebuah gambar tidak terlepas dari konteks ruang, waktu, dan budaya. Seseorang yang berada di luar ruang, waktu dan budaya dari sebuah gambar, tentu harus pertama-tama mempelajari konteks gambar

tersebut. Agar ia dapat memahaminya. Sebagai misal, untuk dapat memahami makna gambar yang menghiasi tubuh orang Aborigin Australia (lihat Gambar 3), kita perlu terlebih dahulu memahami latar belakang keyakinan dan budaya mereka.

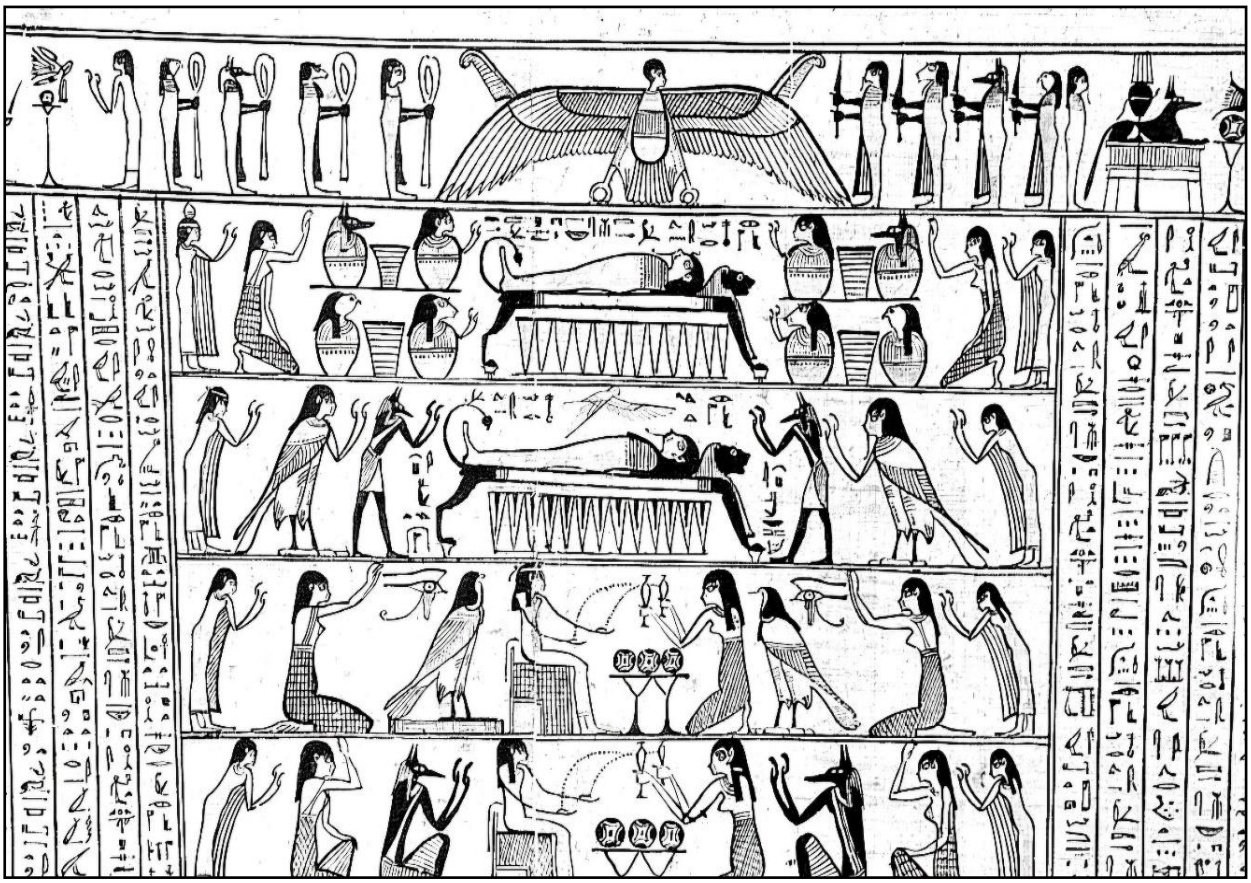
Gambar 3
Dua orang suku Aborigin Australia dengan garis-garis yang membentuk pola abstrak yang digoreskan pada tubuh mereka. Goresan pola abstrak tersebut diyakini memiliki kekuatan gaib sebagai pelindung dan pembawa kesejahteraan (Rawpixel, Wikicommons).

Hal yang sama kita temukan pula dalam mengamati goresan atau gambar yang dibuat oleh seorang anak. Tidak semua goresan atau gambar yang dibuat oleh seorang anak dapat kita pahami secara serta-merta. Terutama gambar anak yang berada pada usia 2-4 tahun yang gambarnya disebut sebagai

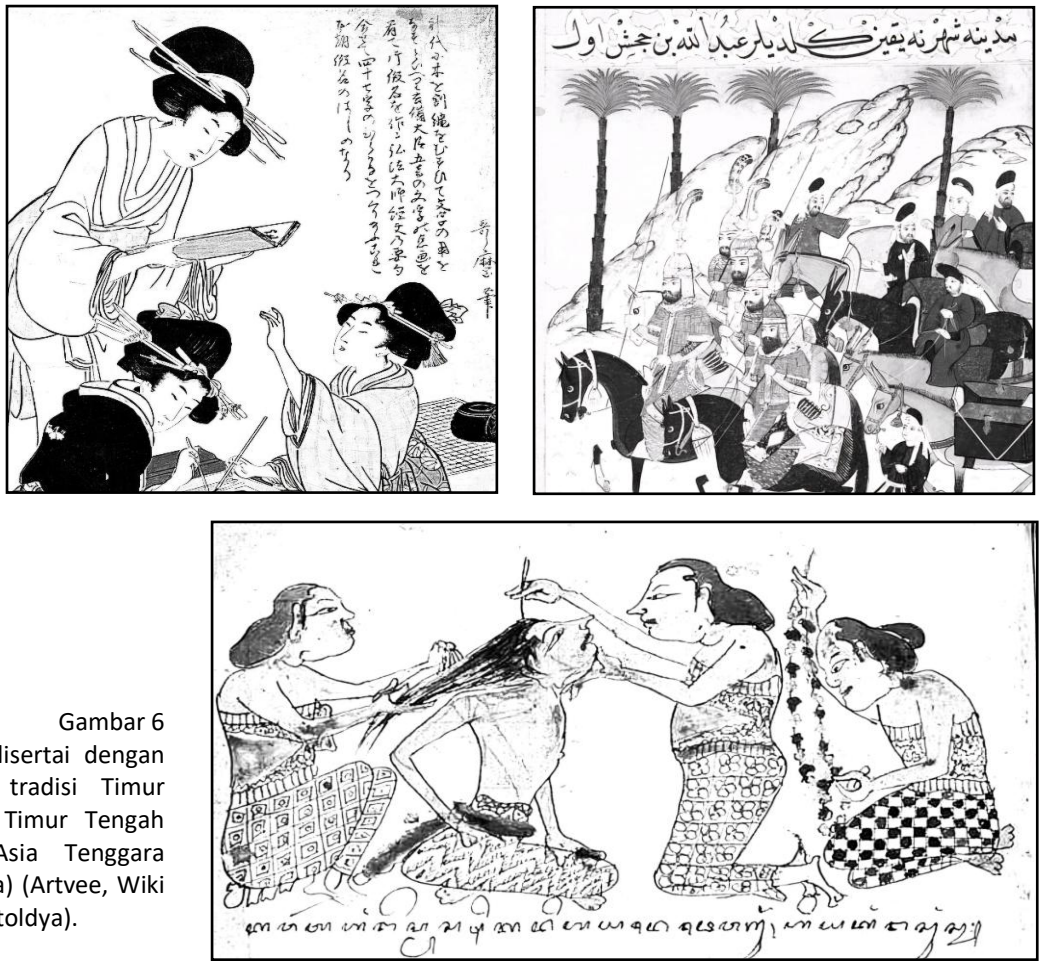
coreng-moreng. Terhadap kasus semacam ini, cara terbaik untuk memahami gambar anak adalah dengan bertanya kepada sang anak tentang apa yang digambarkannya.

Gambar 4
Berbagai gambar karya anak yang merefleksikan kehidupan anak yang lugu dalam memandang alam sekelilingnya yang tidak serta-merta dapat dipahami maknanya (Foto/scan: Sofyan Salam dan Wikicommons).

Karena gambar sejatinya dibuat dengan maksud dipahami orang lain, maka para pegambar berupaya sedemikian rupa untuk menjadikan gambarnya dimengerti. Pada masa Mesir kuno misalnya, pegambar menciptakan hieroglif yakni gambar untuk mewakili kata atau ide. Hieroglif tersebut kemudian menyertai gambar yang mereka buat (lihat Gambar 5). Hieroglif dipandang sebagai bentuk awal tulisan. Siasat menyertakan tulisan pada gambar juga mentradisi di beberapa tempat lain seperti di Timur Jauh, Timur Tengah, dan di Asia Tenggara (Lihat Gambar 6).



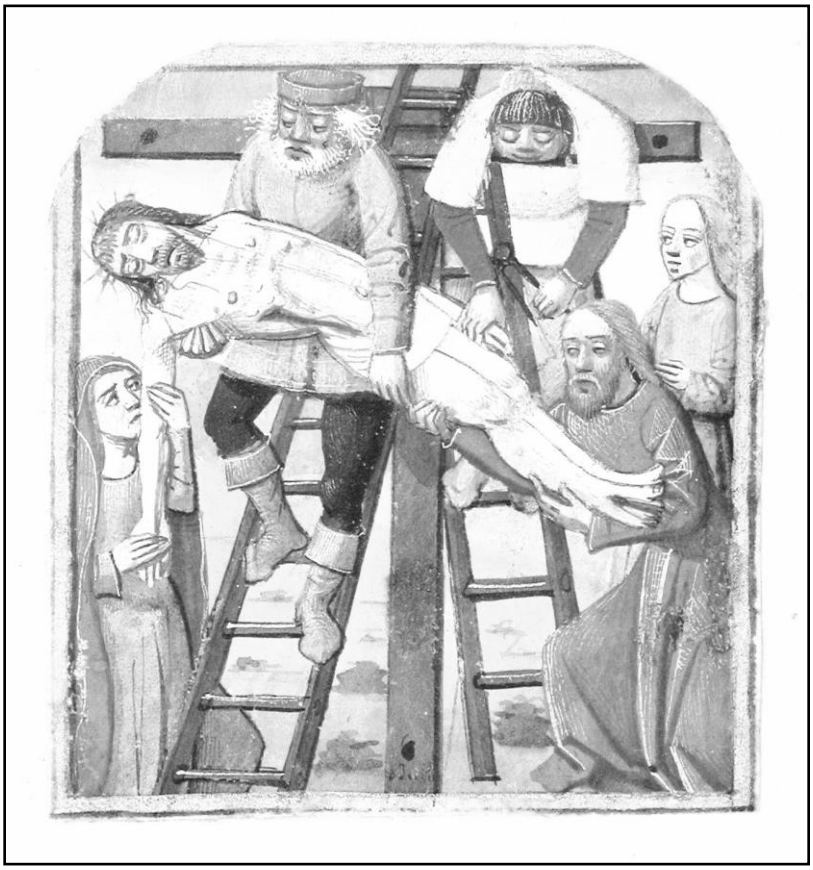
Gambar 5
Upaya pegambar untuk menjadikan gambar yang dibuatnya mudah dipahami dengan menyertakan tulisan seperti yang terlihat pada gambar dari Mesir kuno di atas kertas papirus yang menampilkan adegan kehidupan Masyarakat (Wikicommons).



Gambar 6
Gambar yang disertai dengan tulisan dalam tradisi Timur Jauh (Jepang), Timur Tengah (Turki), dan Asia Tenggara (Jawa, Indonesia) (Artvee, Wiki commons, dan Itoldya).

3. Kebutuhan Baru dan Fasilitas Pendukung

Sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia yang semakin kompleks, pegambar kemudian diperhadapkan dengan berbagai kebutuhan baru. Pada saat yang sama, pegambar mendapatkan kemudahan dengan ditemukannya berbagai fasilitas baru yang menjadikan pekerjaan pegambar menjadi lebih dimudahkan. Salah satu fasilitas tersebut adalah fasilitas kertas. Sebelum kertas ditemukan, orang menggunakan berbagai permukaan untuk menggambar atau menulis seperti tanah liat, papirus dan perkamen (*parchment,* kulit binatang yang sudah diolah) (Lihat Gambar 7). Di Asia Tenggara, sebagaimana yang ditemukan di Bali, gambar dibuat di atas daun lontar.



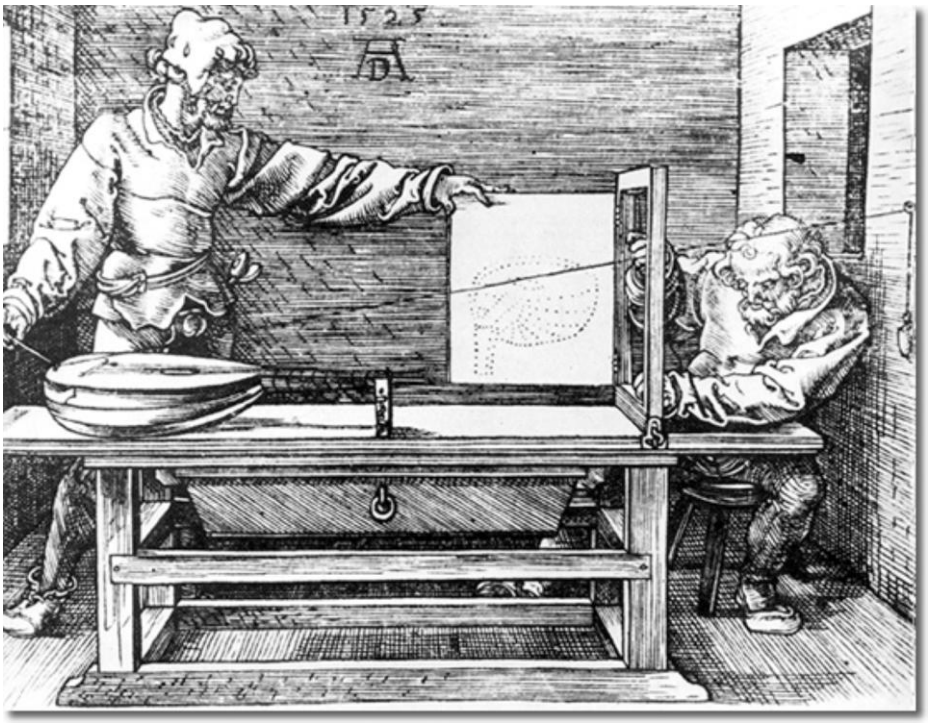
Gambar 7
Gambar yang dibuat di atas perkamen yang menampilkan salah satu adegan kehidupan Yesus Kristus yakni saat ia diturunkan dari salib. Media yang digunakan dalam pembuatannya adalah tinta, tempera, dan pewarna emas (Metro Museum).

Kertas digunakan pertama kali di Cina pada sekitar 200 SM yang kemudian sampai di Korea dan Jepang pada Abad ke-7. Praktik pembuatan kertas kemudian berlanjut ke Asia Tengah yang dilakukan oleh orang Islam pada Abad ke-8 di Irak, Syria, dan Mesir.

Pada Abad ke-12 di Eropa, perkamen digunakan oleh biarawan dalam menggambar. Gambar yang dibuat oleh biarawan tersebut berupa iluminasi dan ilustrasi sebagai penjelas dan penghias naskah keagamaan. Disebutkan bahwa di Eropa utara seperti Belanda dan Perancis, pembuatan kertas barulah dilakukan pada Abad ke 14. Pembuatan kertas pada mulanya masih dilakukan

secara manual yang menjadikan kertas belum dapat diproduksi massal sehingga mahal dan langka. Sejalan dengan perkembangan teknologi, kertas kemudian diproduksi dengan menggunakan mesin. Dengan teknologi mesin, kertas dalam bergam jenis, ketebalan, dan kualitas, dihasilkan.

Fasilitas kertas yang menawarkan kemudahan bagi pegambar untuk menghasilkan gambar dalam berbagai keperluan, kemudian dilengkapi pula dengan dihasilkannya berbagai alat penggores. Ada banyak variasi alat penggores yang memberi kemudahan bagi pegambar dalam bekerja. Alat penggores tersebut ada yang bersifat kering, ada yang bersifat basah. Penggores kering termasuk pensil (dalam beragam derajat kekerasan dan kelembutan, warna, dan ukuran), konte, arang, krayon, dan pulpen *balpoint.* Penggores basah termasuk pena, spidol (air dan minyak), dan pulpen bertinta. Fasilitas lainnya yang juga sangat mendukung pegambar dalam melaksanakan tugasnya adalah perlengkapan untuk membuat gambar teknik semacam jangka, mistar, penghapus, dan meja gambar.



Gambar 8
Ilustrasi penerapan teknik perspektif dalam menggambar sebuah benda (Wikicommons).

Penemuan teknik menggambar perspektif pada masa Renaisan Eropa juga sangat berkontribusi dalam memberikan kemudahan bagi pegambar untuk menghasilkan ilusi ruang dan kedalaman dalam bidang gambar dua dimensi. Ilusi ruang dan kedalaman tersebut sangat diperlukan dalam gambar teknik maupun gambar tangan-bebas (*freehand drawing*).

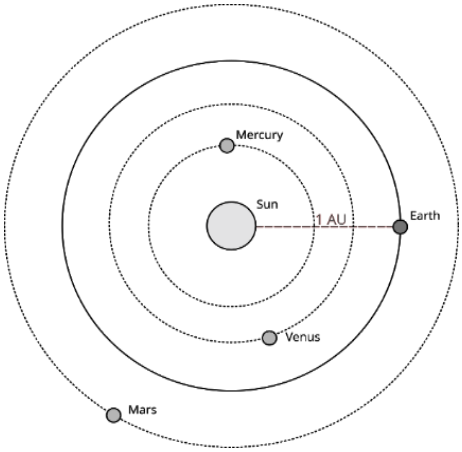
Penemuan teknologi fotografi sangat memudahkan pegambar dalam meningkatkan akurasi dan kedetailan gambar dengan memanfaatkan karya foto yang direkam dengan kamera sebagai referensi. Penggunaan foto sebagai referensi sangat membantu dalam penghematan waktu karena pegambar tidak perlu lagi menggambar dari awal. Referensi foto juga akan sangat membantu pegambar dalam mengabadikan momen-momen penting yang berharga. Fotografi sebagai bagian dari teknologi cetak-mencetak sangat membantu pegambar dalam penggandaan dan penyebaran karya gambar yang dihasilkannya.

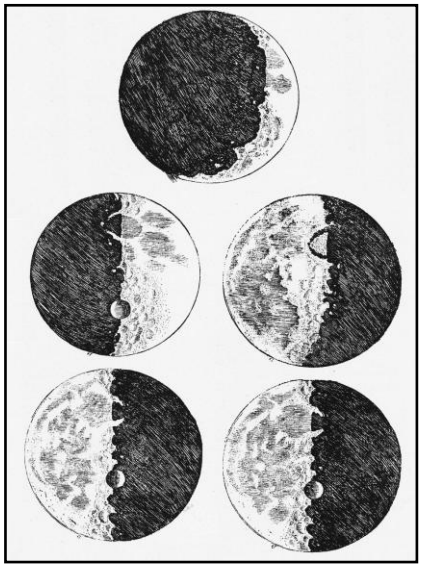
Perkembangan teknologi informasi dewasa ini dengan segala kemudahan yang ditawarkannya, termasuk kehadiran kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) menjadikan pegambar diliputi oleh fasilitas yang berlimpah. Tantangannya adalah bagaimana pegambar menguasai teknologi yang tersedia tersebut.

Dengan segala fasilitas yang memudahkan pegambar sebagaimana disebutkan di atas, pegambar pun memenuhi kebutuhan akan gambar sebagai konsekuensi dari semakin kompleksnya bidang kehidupan yang melahirkan berbagai macam profesi. Profesi tersebut antara lain profesi ilmuwan, perekayasa, pendidik, pemasaran, pengelola media, pengelola butik, seniman, dan sebagainya.

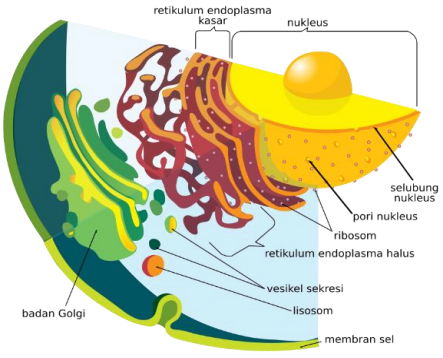
Profesi ilmuwan memerlukan gambar untuk kebutuhan berbagai bidang ilmu seperti arkeologi, astronomi, biologi, ekologi, geografi, geologi, Historiografi, oceanografi, matematika dan lainnya. Setiap bidang ilmu tersebut memerlukan gambar sesuai karakteristiknya masing-masing. Galileo Galilei misalnya, ilmuwan bidang astronomi dan fisika dari Italia mempublikasikan gambar hasil pengamatannya terhadap bulan pada Abad ke 17. Hasil pengamatan melalui teleskop tersebut berupa gambar yang bersifat representatif dari suatu benda langit berbasis pengamatan langsung (Lihat Gambar 9, kanan). Pada Gambar 9, kiri, tampak gambar yang juga dari bidang ilmu astronomi tetapi dengan sifat diagramatik yang menggambarkan posisi Bumi diantara Matahari, Mercury, Venus, dan Mars. Gambar diagramatik semacam ini tentu dihasilkan tidak dengan tangan-bebas, tetapi dengan

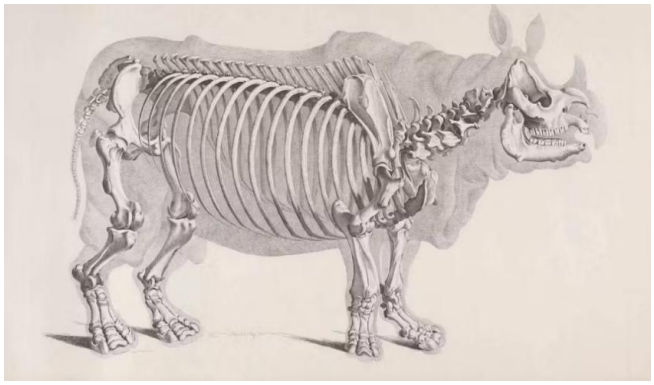
menggunakan alat bantu gambar teknik agar dapat diperoleh gambar lingkaran yang presisi dan akurat. Gambar 9, 10, 11, 12, dan 13 menunjukkan gambar yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan ilmuwan dari berbagai bidang dengan karakter gambarnya masing-masing. Ada gambar yang bersifat representatif (secara naturalistis), diagramatik (dua dan tiga dimensi), dan tembus pandang (transparan).



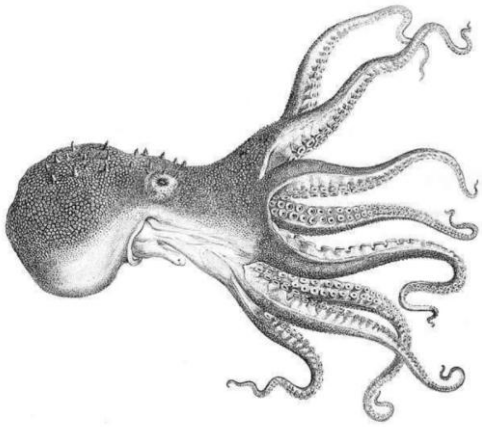


Gambar 9
Gambar yang lahir dari kebutuhan ilmu astronomi. Kiri: Diagram posisi Bumi, Matahari, Mercury, Venus, dan Mars; Kanan: Bulan berdasarkan observasi Galileo (Wikicommons).

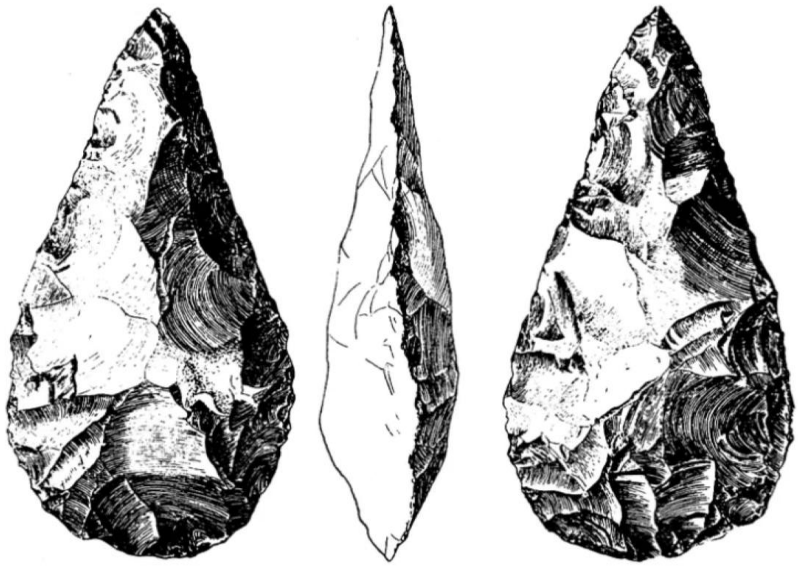




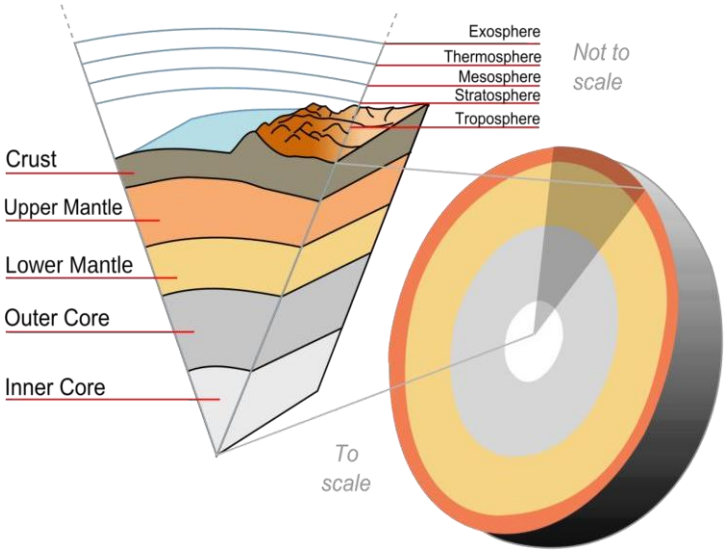
Gambar 10
Gambar yang lahir dari kebutuhan ilmu biologi. Kiri: Diagram Sistem Sel Endomembran (Wikicommons); Kanan: Konstruksi tulang seekor badak (*Public Domain Archive*).



Gambar 11
Gambar yang lahir dari kebutuhan ilmu biologi (botani, zoologi) untuk menjelaskan anatomi dan ekosistem tumbuhan dan hewan (Wikicommons, Rawpixel).

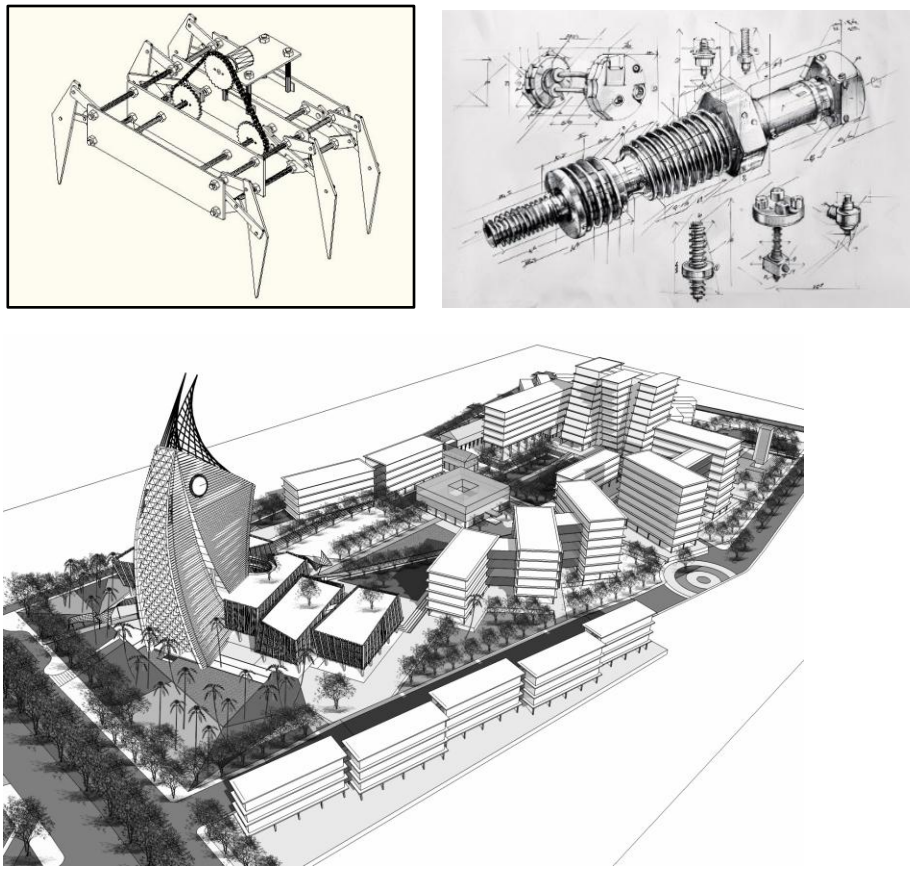


Gambar 12
Gambar yang lahir dari kebutuhan ilmu arkeologi untuk mendokumentasikan peralatan yang digunakan manusia prasejarah. Dalam hal ini peralatan berupa kapak batu (*World History Encyclopedia*, Hugo Ubermair).



Gambar 13
Gambar yang lahir dari kebutuhan ilmu kebumian (geografi, geologi). Atas: Diagram tentang permukaan Bumi yang disertai dengan berbagai adegan kehidupan (*Public domain Review*). Bawah: Diagram struktur Bumi (Wikicommons).

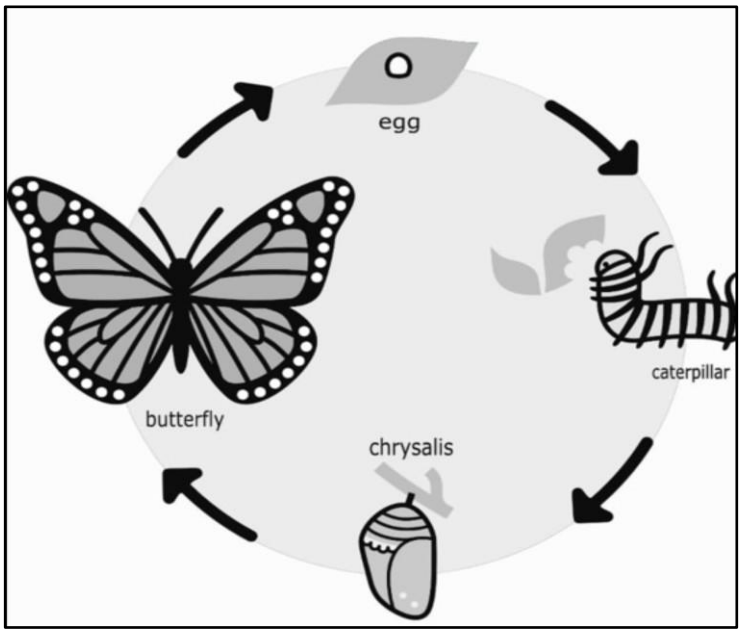
Profesi perekayasa (insinyur) memerlukan gambar untuk penyampaian ide, rancangan, dan detail konstruksi yang akan memudahkan anggota tim (penyandang dana, pengawas, dan pekerja) yang terlibat dalam sebuah proyek perekayasaan bangunan, mesin, taman, dan sebagainya. Tantangan yang muncul dari pembuatan gambar dalam bidang keinsinyuran adalah bagaimana memvisualisasikan obyek tiga dimensi ke atas bidang kertas dua dimensi berdasarkan standar tertentu. Gambar yang lazim dihasilkan dalam bidang perekayasaan berupa sket tangan-bebas, gambar mekanik, dan grafis komputer. Gambar 14 menunjukkan contoh gambar dalam dunia keinsinyuran.

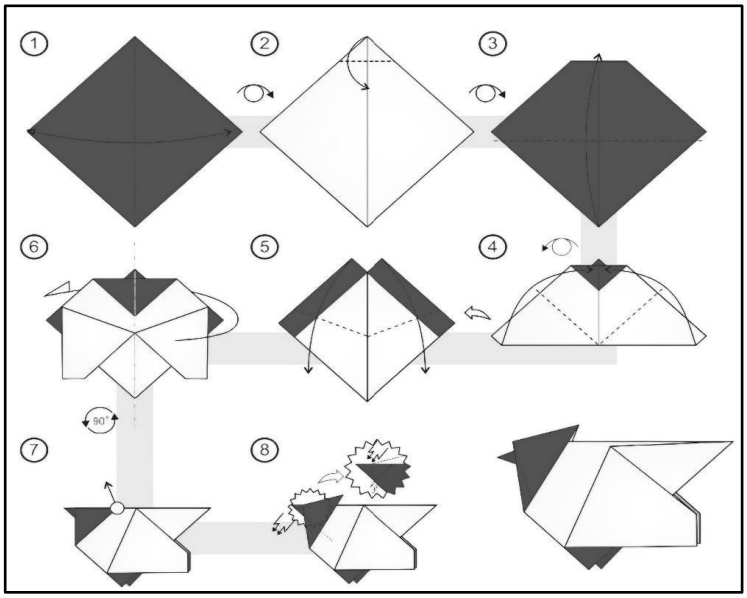


Gambar 14

Gambar yang lahir dari kebutuhan dalam profesi keinsinyuran untuk perekayasaan suku cadang, peralatan, dan bangunan (rancangan Menara Pinisi UNM, Makassar karya Yu Sing dan tim). Gambar dihasilkan dengan tangan-bebas, mekanik, dan bantuan komputer (Pixabay, *Public Domain Review*, UNM).

Profesi pendidik memerlukan gambar untuk keperluan pembelajaran, baik pembelajaran terbimbing, maupun pembelajaran mandiri. Gambar jenis ini menuntut gambar yang relevan dengan materi pembelajaran (konsep, prosedur), dan mudah dipahami oleh pebelajar (Lihat Gambar 15).





Gambar 15
Gambar yang lahir dari kebutuhan pembelajaran tentang konsep dan prosedur. Atas: Konsep siklus kehidupan kupu-kupu (Wikicommons); Bawah, kiri: Salah satu prosedur seni melipat kertas (origami) untuk menciptakan bentuk seekor burung (Wikicommons, Hadi Tahir).

Profesi pemasaran memerlukan gambar untuk keperluan persuasif. Gambar semacam ini dimaksudkan untuk mempromosikan barang atau jasa. Karena sifatnya mempromosikan sesuatu ke kelompok masyarakat tertentu, maka gambar yang diperlukan adalah gambar yang dapat membangkitkan minat kelompok masyarakat sasaran.

Gambar 16
Contoh sebuah gambar yang lahir dari kebutuhan untuk mempromosikan suatu kegiatan kepada kelompok masyarakat tertentu. Untuk itu, gambar perlu memiliki daya tarik bagi kelompok masyarakat yang menjadi sasaran (Sofyan Salam, Rawpixel).

Profesi pengelola media memerlukan gambar untuk keperluan editorial. Bagi sebuah media semacam surat kabar, majalah, atau buletin, gambar editorial sangat penting dalam upaya menyampaikan secara efektif opini media penerbit tentang berbagai hal yang aktual dalam masyarakat. Gambar editorial dapat berupa gambar mandiri semacam karikatur atau berupa gambar pendamping esai yang mengulas hal tertentu. Dalam kasus tertentu, untuk menambah daya tarik publikasinya, media menampilkan gambar yang bersifat menghibur semacam kartun.

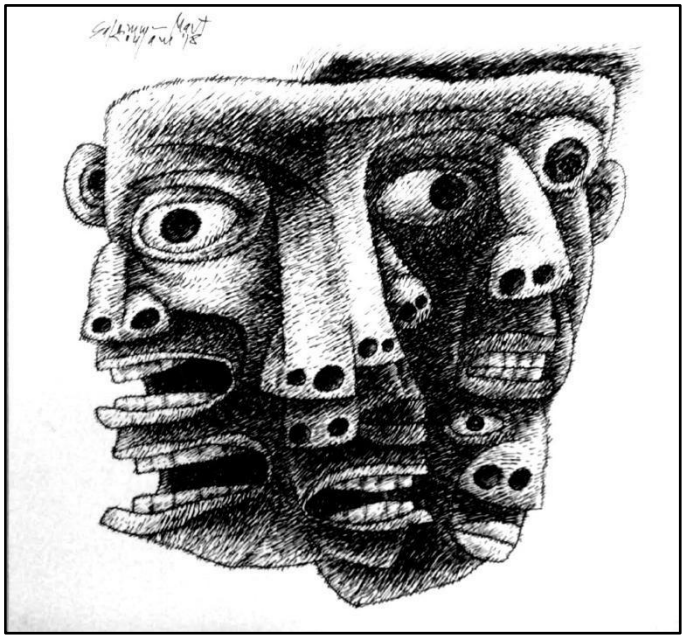
Gambar 17

Gambar untuk keperluan editorial media. Atas, kiri: editorial tentang pemimpin besar Indonesia, Bung Karno yang semangatnya dipandang masih hidup, karya Sungging Priyanto; Atas, kanan: Editorial tentang Jokowi yang berharap tiga masa jabatan berturut-turut, tetapi kenyataan berkata lain. Editorial tentang Jokowi tersebut adalah karya Syafiuddin Halid; Bawah: Editorial tentang Yasser Arafat sebagai pejuang yang gigih dan yakin akan kemenangannya, karya Faisal UA.

Profesi pengelola butik memerlukan gambar untuk mengomunikasikan dan sekaligus mempromosikan ide busana dari butik yang dikelolanya. Gambar yang demikian itu dikenal dengan istilah gambar atau desain busana. Secara internal, gambar busana dapat digunakan sebagai prototipe untuk membuat pola busana yang akurat.

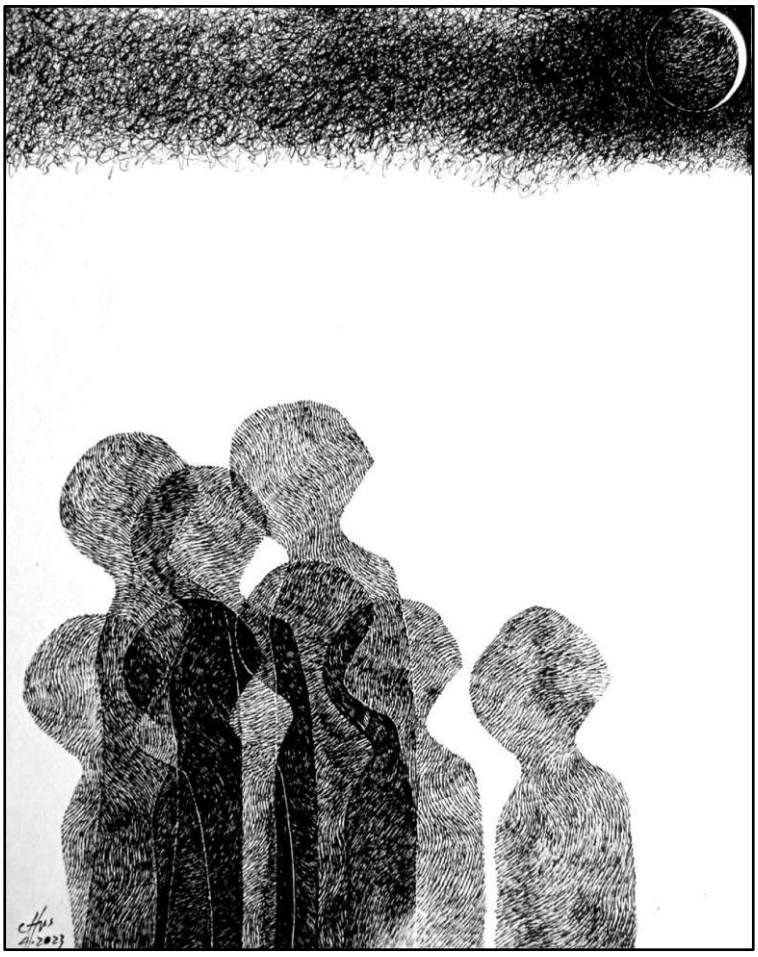
Gambar 18
Gambar untuk keperluan mengomunikasikan dan mempromosikan ide busana yang sekaligus menjadi panduan dalam membuat pola busana. Pegambar tidak teridentifikasi (Rawpixel, Pixabay).

Profesi seniman memerlukan gambar untuk penyaluran ekspresi estetis. Seniman merupakan profesi yang sangat menjunjung tinggi kebebasan menyatakan ide dan perasaan. Hal ini terutama setelah merebaknya gerakan modernisme dalam dunia seni. Modernisme dalam dunia seni menomorsatukan kebebasan, kekreatifan, dan keunikan personal dalam mengekspresikan diri. Gambar potensial menjadi media ekspresi diri bagi seniman, khususnya perupa, karena media gambar ini telah diakrabi oleh mereka.



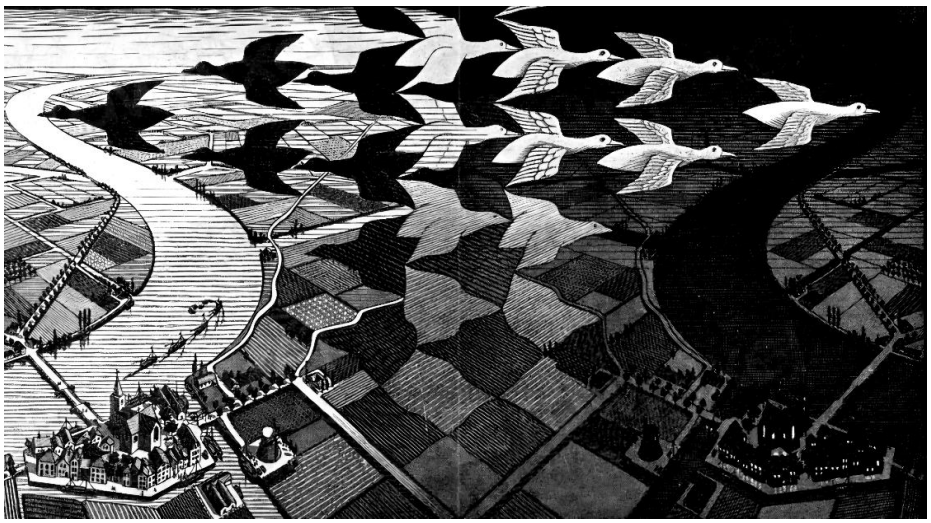
Gambar 19
Gambar yang lahir dari kebutuhan seniman/perupa untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif estetis. Atas, kiri: "Represi Aparat" karya Syaifuddin Halid; Atas, kanan: "Rupa-Rupa" karya Salamun Kaulam; Bawah: "Perawan sedang Bermimpi" karya Paul Klee (Rawpixel).

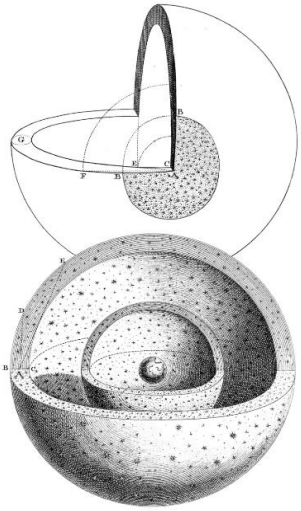
Melalui gambar, perupa dapat dengan bebas memilih subyek/tema yang memiliki nilai personal untuk dieksplorasi dari segi gaya (*style*), teknik, warna, dan komposisi. Melalui gambar, perupa dapat menggunakan simbol dan metafora untuk mengungkapkan gagasan dan perasaannya secara dalam. Sejarah seni rupa mencatat bahwa perupa legendaris semacam Rembrandt van Rijn, Pablo Picasso, Paul Klee, Juan Griss, Salvador Dali, dan sebagainya telah dengan sukses menggunakan gambar sebagai media ekspresi mereka.

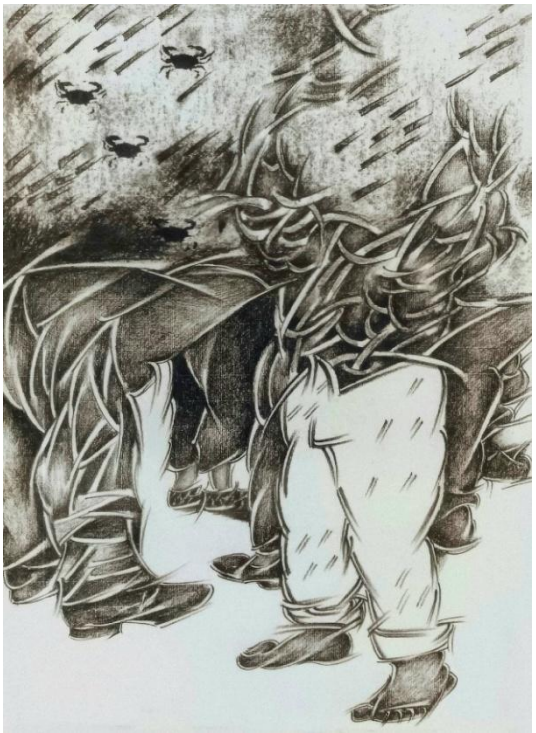


Gambar 20

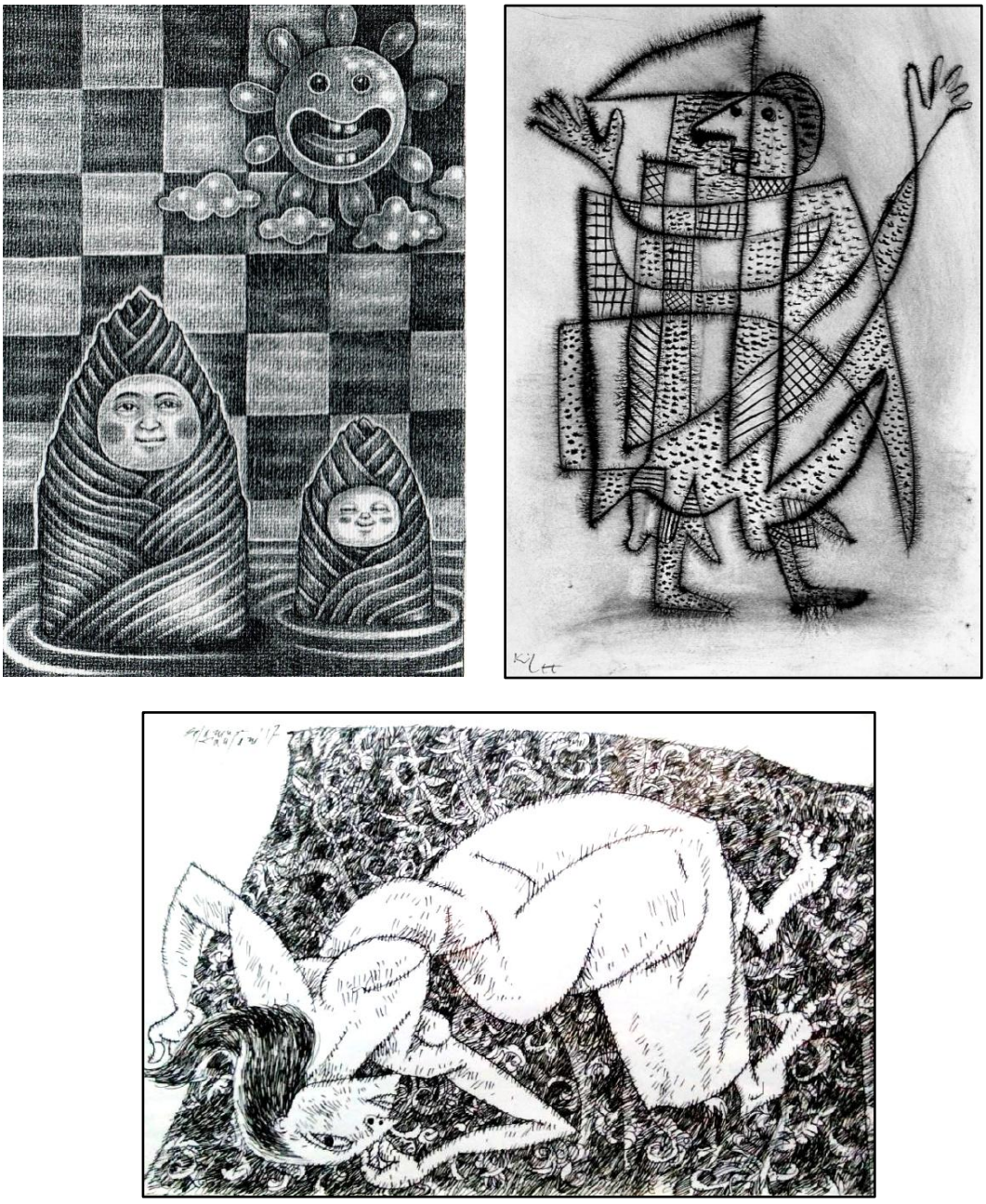
Gambar yang lahir dari kebutuhan seniman/perupa untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif estetis. Kiri: “Pemuja Bulan” karya Chusnul Hadi; Kanan: Potret karya Louis Marcousis (Artvee).







Gambar 21
Gambar yang lahir dari kebutuhan seniman/perupa untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif estetis. Atas: Karya gambar untuk prospektus P. Terpstra karya M.C. Escher, 1960 (Unsplash) Bawah, kiri: "Abstraksi 1" pegambar tidak teridentifikasi, (Unsplash, NY *Public Library*); Bawah, kanan: "Para pegosip" karya Carlos O Ramos (Unsplash).



Gambar 22

Gambar yang lahir dari kebutuhan seniman/perupa untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif estetis. Atas, kiri: "Putta Nalla" karya Romy Setiawan; Atas, kanan : "Tutupi Indraku" karya Paul Klee (Artvee); Bawah: "Kesendirian" karya Salamun Kaulam.

4. Pencarian Definisi Baru

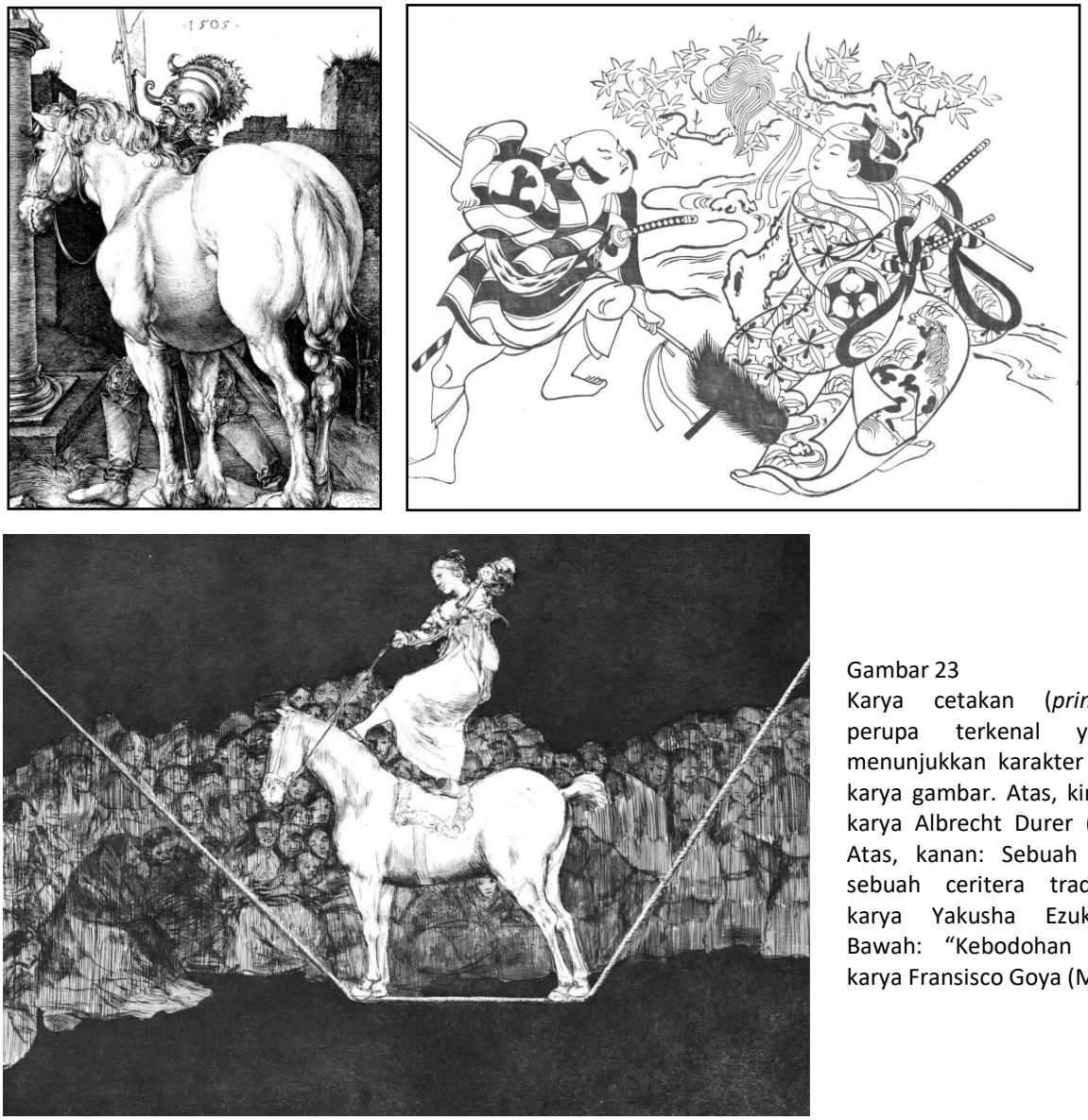
Gambar yang pada awalnya dibuat dengan alat sederhana untuk mengungkapkan pemikiran dan harapan pembuatnya, sebagaimana yang tercermin pada lukisan gua masa prasejarah, kemudian berkembang sejalan dengan perkembangan peradaban manusia. Sebagai media komunikasi visual, gambar kini telah menjadi media komunikasi yang rumit dan canggih. Karena kerumitan dan dan kecanggihan gambar saat ini, maka ia tidak dapat lagi dicakupi oleh definisi gambar yang dikemukakan di awal tulisan ini sebagai: "goresan yang dihasilkan dari alat semacam pensil, konte, arang, marker, pulpen, paku, dan semacamnya untuk menyatakan sebuah ide atau merepresentasikan sebuah benda/peristiwa." Fakta berikut ini menunjukkan bahwa definisi tersebut tidak lagi cukup untuk mencakupi karya gambar yang dihasilkan dewasa ini.

Ada karya gambar yang karena keinginan pembuatnya untuk menjadikan gambar yang dihasilkannya menarik, diberinya warna tetapi tidak dengan menggores menggunakan kuas. Ia menyemprotnya dengan teknik *air-brush.* Ada gambar yang dihasilkan dengan sama sekali tidak menggunakan goresan tangan, tetapi dengan aplikasi digital pada komputer. Lebih jauh, ada gambar yang dihasilkan dengan memanfaatkan algoritme kecerdasan-buatan (*artificial intelligence*). Karena gambar semacam ini memanfaatkan teknologi *machine learning* dan *deep learning*, maka ia dianggap bukan lagi ciptaan seorang manusia sebagai pribadi.

Ada karya yang oleh pembuatnya disebut sebagai gambar, tidak lagi ditampilkan di atas permukaan bidang dua-dimensi tetapi menerobos ke ruang tiga-dimensi dalam bentuk karya seni instalasi. Alasannya sederhana yakni: "garis adalah unsur utama dari gambar, dan garis itu tidak hanya melekat pada kertas atau bidang datar lainnya. Garis dapat bergerak ke ruang tiga dimensi sebagaimana yang direpresentasikan oleh benang, tali, kawat, pipa, dan semacamnya."

Ada satu fenomena yang menarik dalam kaitannya dengan istilah "gambar." Fenomena gersebut adalah diidentikkannya karya gambar dengan karya cetakan (*printmaking*) yang dihasilkan dengan teknik cetakan tertentu seperti teknik etsa (*etching*), *aquatint, drypoint* atau cukilan kayu. Pengidentikan tersebut didasarkan atas alasan bahwa dalam pembuatan cetakan dengan berbagai teknik tersebut, pembuatnya sesungguhnya melakukan kegiatan menggambar. Hanya saja, menggambarnya tidak langsung pada kertas tetapi pada plat klise perantara berupa logam atau kayu. Hasil akhir

dari karya cetakan tersebut, sejatinya sama dengan hasil karya gambar. Karena itu, tidak mengherankan jika dikatakan bahwa jika ingin melihat kualitas gambar dari perupa yang aktif membuat cetakan dalam berbagai teknik tersebut, amatilah karya cetakan yang dihasilkannya. Perhatikan karya cetakan yang dihasilkan oleh Albrecht Durer, Fransisco Goya, dan Yakusha Ezukushi yang mencerminkan esensi gambar (Lihat Gambar 23).



Gambar 23
Karya cetakan (*printmaking*) dari perupa terkenal yang karyanya menunjukkan karakter serupa dengan karya gambar. Atas, kiri: "Kuda Besar" karya Albrecht Durer (Wikicommons); Atas, kanan: Sebuah Adegan dalam sebuah ceritera tradisional Jepang karya Yakusha Ezukushi (Artvee); Bawah: "Kebodohan Tepat Waktu" karya Fransisco Goya (Metromuseum).

Lahirnya karya cetakan semacam etsa, *aquatint, drypoint*, cukilan kayu dan teknik lainnya, sesungguhnya dilandasi keinginan menjadikan karya gambar terabadikan dan tergandakan. Berkat berbagai teknik cetakan tersebut, karakter gambar yang bercirikan goresan garis, menjadi tersosialisasikan secara meluas. Atas dasar itulah, dalam tulisan ini, karya cetakan semacam etsa, *aquatint, drypoint,* cukilan kayu dan lainnya, disamakan dengan karya gambar.

Berbagai upaya dilakukan untuk mereformulasi definisi istilah "gambar." Ada yang mendefinisikan gambar sebagai: "upaya pembuatan citraan dengan alat apapun pada permukaan datar." Ada pula yang mendefinisikan gambar sebagai: "penggambaran obyek dalam dunia kasat mata, serta konsep, pikiran, sikap, emosi, dan fantasi yang diberikan bentuk visual, simbol, dan bahkan abstrak." Persoalan dengan kedua definisi tersebut adalah keduanya tidak secara spesifik sebagai "definisi gambar" tetapi bersifat generik yang berlaku untuk karya seni rupa lainnya seperti seni lukis dan semacamnya. Selain itu, kedua definisi tersebut tidak mengakomodasi keinginan komunitas perupa seni instalasi yang menginginkan elemen seperti kawat, tali, atau pipa, diakui sebagai garis sehingga karya instalasi mereka disebut juga sebagai karya gambar.

Tidak mengherankan jika Susan Owen, penulis buku *The Story of Drawing: Alternative History of Art*, menegaskan bahwa jawaban yang paling realistis tentang apakah gambar dapat didefinisikan atau tidak, adalah: "tidak sepenuhnya 'gambar' dapat didefinisikan, dan juga tidak seharusnya." Penegasan Susan Owen tersebut, tentu telah mempertimbangkan bahwa sebuah definisi gambar, potensial menimbulkan persoalan, termasuk memunculkan resistensi dari para pegambar. Stephanie Peters misalnya, seorang pegambar menuliskan seperti ini:

> Sebagai pegambar yang bekerja dengan berbagai alat dan media seperti pensil, arang, pastel, pena bertinta, marker, cat air, cat minyak, atau apapun yang menginspirasi, saya pastilah tidak menginginkan sebuah definisi gambar yang mengatur apa yang saya anggap sebagai 'gambar.' Jika kita mengamati dunia seni rupa, tidak pernah ada pihak yang berhak mengatakan ini definisi yang boleh, dan yang itu tidak. Saya membuat karya dengan menggunakan media pastel yang suatu waktu saya sebut sebagai 'gambar' dan pada waktu lainnya saya sebut sebagai 'lukisan.' Meskipun kenyataannya saya lebih sering menyebutnya sebagai 'lukisan' karena tampaknya itu lebih bergengsi, meskipun saya juga heran, mengapa begitu."

Dengan perkembangan yang terjadi dalam dunia gambar-menggambar, tampaknya memang tidak mudah memformulasikan definisi tentang istilah "gambar." Dibalik kesulitan mendefinisikan istilah "gambar" tersebut, semua pihak setuju bahwa karakteristik gambar yang esensial adalah penggunaan elemen garis dalam pembuatannya. Elemen garis meliputi pula "titik" sebagai bagian terkecil dari garis. Tentang hal ini, Paul Klee seorang perupa legendaris Abad ke-20 berucap: "gambar tidak lebih dari garis yang berjalan kesana kemari." Penggunaan garis dalam penciptaan gambar inilah yang dijadikan panduan dalam memilih dan membahas karya gambar dalam tulisan ini. Jika pembahasan tentang gambar hanya difokuskan pada karya dua dimensi, itu hanyalah pembatasan saja. Tidak lebih.

Di balik dinamika dan perubahan yang terjadi dalam dunia gambar-menggambar, gambar telah menunjukkan perannya sebagai media komunikasi visual yang universal. Media yang dibutuhkan semua orang. Siapapun itu. Tidak mengherankan jika Petrus Falk berujar begini: "Bayangan saya tentang surga adalah bangun, sarapan enak, dan menghabiskan sisa hari dengan menggambar....."

2

Seni Gambar

LINTASAN

LINTASAN

Dari Alat Bantu menjadi Gambar Mandiri

Dalam diskursus seni rupa, gambar sebagai sebuah bentuk karya seni rupa mengalami perbedaan perlakuan. Awalnya, gambar diperlakukan tidak selevel dengan karya seni rupa semacam lukisan atau patung. Sejalan dengan perkembangan zaman, perlakuan yang kurang berpihak kepada gambar tersebut berubah. Pada bagian ini, diuraikan secara singkat lintasan perjalanan (*trajectory*) dari perubahan perlakuan tersebut.

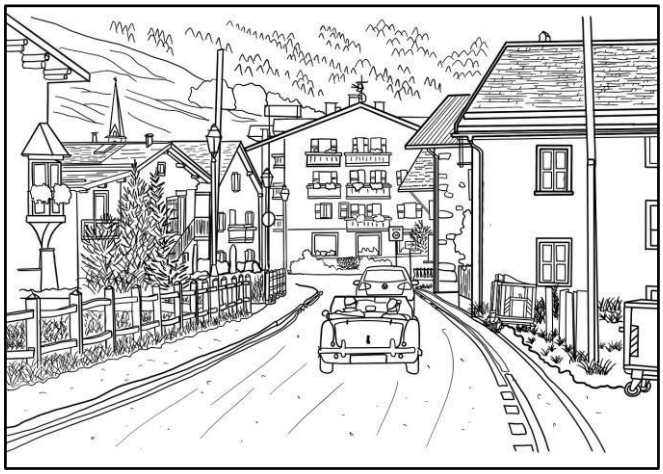
1. Gambar dan Lukisan

Dalam tradisi Barat, yang praktiknya kemudian menyebar luas, "gambar" dan "lukisan" dibedakan. Hal ini tercermin pada diperkenalkannya istilah *drawing* untuk gambar, dan *painting* untuk lukisan. Gambar, sebagaimana yang digunakan sebagai definisi awal dimuka, mengacu pada "goresan yang dihasilkan dari alat semacam pensil, konte, arang, spidol, pulpen, paku dan semacamnya untuk menyatakan sebuah ide atau merepresentasikan sebuah benda/peristiwa." Karena sifatnya yang demikian itu, karakteristik gambar terletak pada "goresan garis."

Pada sisi lain, lukisan juga merupakan goresan untuk menyatakan ide atau merepresentasikan sebuah benda/peristiwa. Hanya saja goresannya diperoleh melalui pengecatan dengan menggunakan sapuan kuas yang menghasilkan bidang warna, tekstur, dan komposisi. Karakteristik lukisan terletak pada "sapuan bidang warna."

Perbedaan antara gambar dan lukisan, tidak selalu jelas dalam kenyataan karena kadangkala ada karya yang menggabungkan antara keduanya sebagaimana yang terlihat pada karya perupa terkenal, Paul Klee pada Gambar 25. Dengan demikian, apa yang ditampilkan pada Gambar 24 merupakan contoh yang secara ekstrim menunjukkan perbedaan karakteristik gambar dengan lukisan.

Dari segi konotasi, istilah "gambar" dimaknai sebagai sesuatu yang universal karena ia merasuki seluruh bidang kehidupan, sedang "lukisan" dipandang bersifat khas, yakni terbatas pada ruang lingkup kesenian yakni ruang lingkup kegiatan yang berurusan dengan aspek estetis atau keindahan.



Gambar 24
Perbandingan karakteristik antara karya gambar yang esensinya adalah goresan garis (kiri), dan karya ukisan yang esensinya adalah sapuan warna (kanan) (Pixabay, Artvee).

Gambar 25
Karya perupa legendaris Paul Klee yang dapat dikategorikan sebagai gambar dan sekaligus lukisan karena menggabungkan karakteristik gambar dan lukisan pada sebuah karya. Karya Paul Klee tersebut berjudul “Bulu Florina” (Artvee)

2. Gambar sebagai Alat Bantu

Secara internal, dalam bidang seni rupa, gambar diakui memiliki peran sangat penting karena merupakan landasan dalam penciptaan karya seni rupa semacam lukisan, patung, dan karya seni rupa lainnya. Pengakuan tersebut wajar karena gambar merupakan media paling simpel tetapi efektif bagi pelukis, pematung, dan perajin untuk menyatakan secara visual tentang gagasan akan karya yang akan dibuatnya. Karena itu, lazim jika para pelukis, pematung, pegrafis, perajin membuat sketsa atau gambar awal dalam proses penciptaan karyanya. Sketsa menjadi pemandu dalam mereka berkarya sebagaimana yang terlihat pada Gambar 26 dan 27.

Dalam beberapa kasus, kadangkala dengan pertimbangan tertentu, sketsa tidak sepenuhnya diikuti, atau bahkan sketsa dibuat ulang untuk mengikuti dinamika proses kerja.

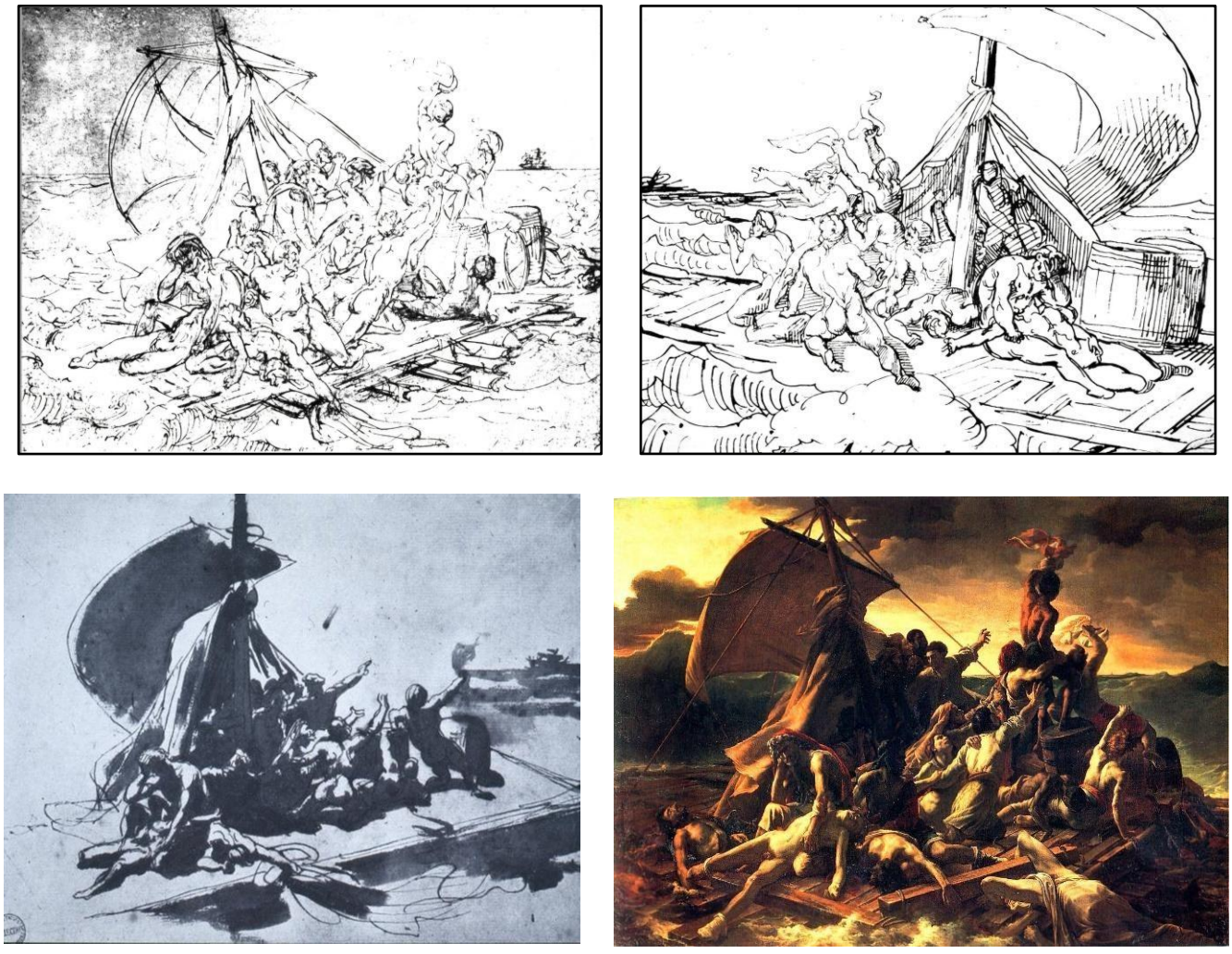
Dalam proses pembuatan karya utama (lukisan, patung, dan sebagainya), sketsa kadangkala rusak, lusuh, robek, atau terbuang. Sketsa dapat pula dibuat menyatu dengan karya utama. Dalam pembuatan lukisan, misalnya, pada bidang yang akan dilukisi terlebih dahulu dibuat sketsa berupa kontur utama sebagai pemandu dalam pewarnaan. Sketsa semacam ini tentu saja secara otomatis hilang tertutupi oleh warna yang disapukan belakangan.

Praktik pembuatan sketsa pada bidang lukisan terutama sangat diperlukan jika bidang yang akan dilukisi berukuran kolosal seperti pada lukisan dinding (mural). Pelukis akan sulit mengatur komposisi lukisannya jika ia tidak dibantu dengan gambar pemandu.

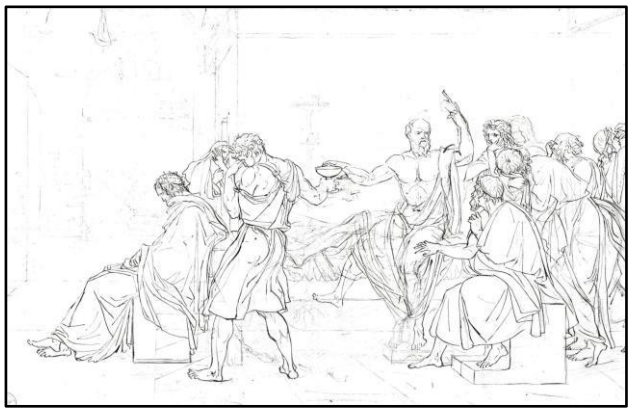
Kondisi yang lebih sulit lagi jika bidang yang akan dilukisi adalah langit-langit bangunan sebagaimana yang dilakukan oleh Michaelangelo dalam ia melukisi “langit-langit Kapel Sistina,” Vatikan, Roma. Lukisan Michaelangelo tersebut menampilkan berbagai adegan dari Kitab Kejadian. Sketsa yang digunakan oleh Michaelangelo dalam membuat lukisan tersebut dibuat di atas berlembar-lembar kertas karton.

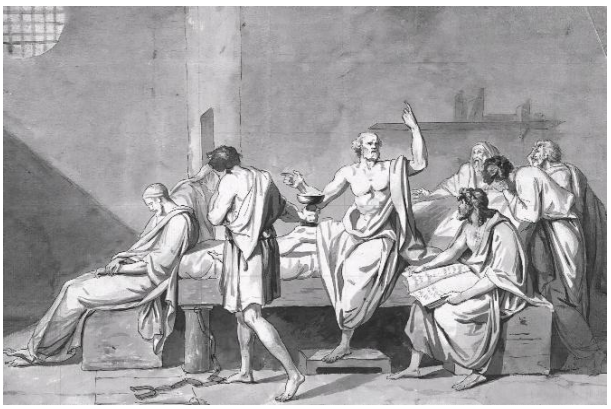
Gambar sketsa tersebut ditempelkan pada langit-langit kemudian jejak goresan yang ada pada sketsa dipindahkan dengan teknik *spolvero* yakni dengan menusukkan jarum melalui sketsa di atas kertas karton untuk membuat titik-titik kecil pada permukaan langit-langit. Titik-titik kecil tersebut kemudian saling dihubungkan sehingga menjadi garis yang dapat dijadikan panduan. Agar

Michaelangelo dapat bekerja dengan leluasa, ia menggunakan perancah (*scafolding*) sehingga ia dapat mencapai langit-langit yang tinggi.



Gambar 26
Tiga buah gambar awal yang dibuat oleh Gericault yang menjadi panduan baginya dalam membuat lukisannya yang monumental "Rakit Medusa" pada kanan bawah. Lukisan Rakit Medusa terinspirasi oleh karamnya kapal perang Perancis Meduse di lepas Pantai Afrika pada tahun 1816. (Wikicommons).



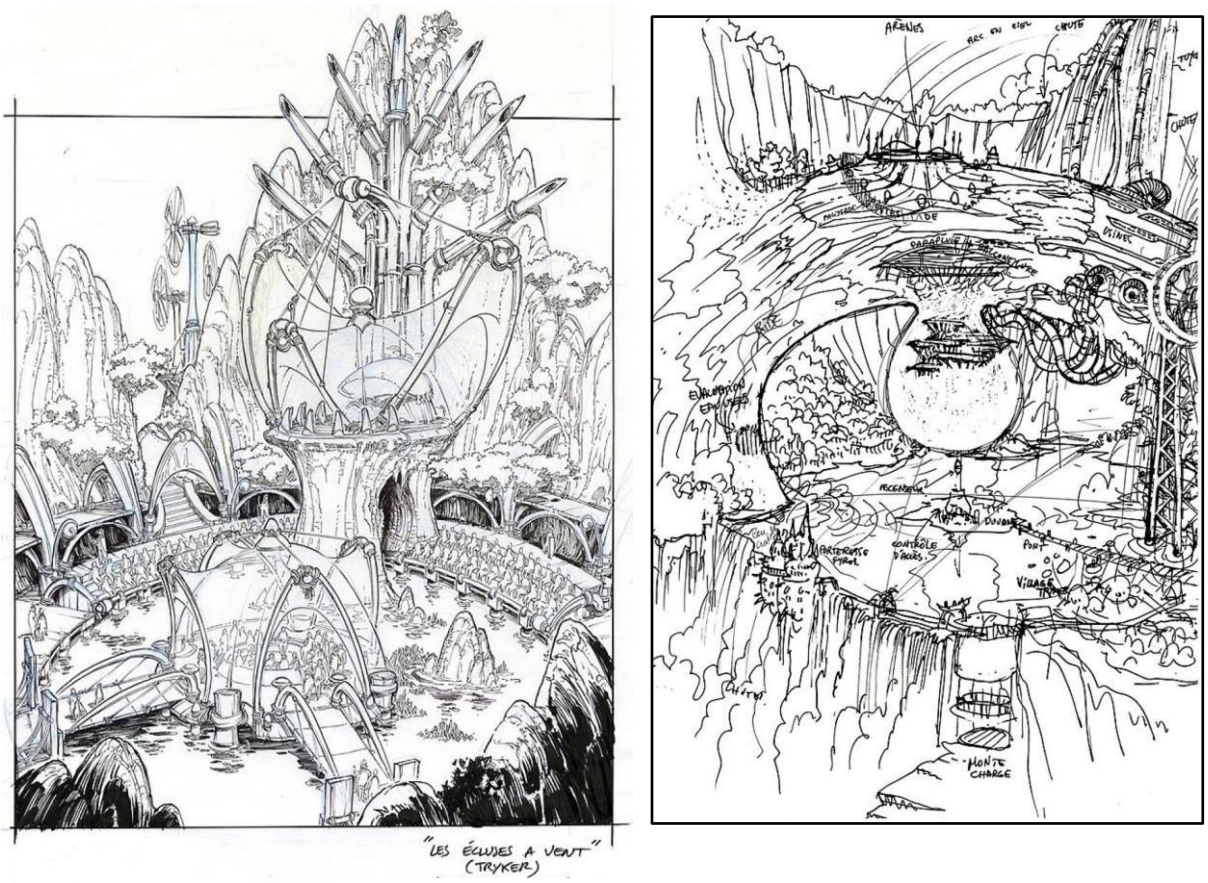


Gambar 27
Dua buah gambar awal yang dibuat oleh David yang menjadi panduan baginya dalam membuat lukisannya yang monumental yakni "Kematian Socrates" pada bagian bawah (Wikicommons).

Peran gambar sebagai alat bantu dalam perancangan memang sesuatu yang tidak tergantikan hingga dewasa ini, peran tersebut masih tetap diemban hingga kini. Gambar 28 merupakan contoh gambar rancangan sebuah karya seni rupa lingkungan (*environmental art*).

Karena posisi gambar sebagai alat bantu sebagaimana diuraikan di atas, maka tidak salah jika timbul anggapan bahwa gambar, dalam hal ini sketsa, berperan penting dalam penciptaan karya lukisan, patung, atau kriya/kerajinan. Penting sebagai "alat-bantu." Sebagai "pelengkap-penyerta." Masuk akal jika kemudian gambar diperlakukan tidak selevel dengan karya lukisan dan patung.

Dalam Bahasa Inggris pun, orang yang membuat gambar disebut sebagai *draftsmen*, orang pembuat draf atau rancangan.



Gambar 28

Dua buah gambar rancangan seni rupa lingkungan yakni karya seni rupa yang berfokus pada isu-isu lingkungan dengan bahan-bahan yang tersedia semacam tanah, batu, dan bahan alami lainnya (Wikicommons).

Diperlakukannya gambar tidak selevel dengan seni lukis dan seni patung, menjadikan gambar kalah pamor. Hal tersebut tercermin pada aspek harga karya, dan perlakuan lembaga kesenian. Penulis sejarah seni rupa pun lebih memberikan apresiasi terhadap seni lukis dan seni patung. Jika pun gambar disebutkan, itu hanya dalam konteks sebagai pendamping.

3. Apresiasi terhadap Karya Gambar

Persepsi yang menempatkan gambar dalam posisi kurang bergengsi dibandingkan dengan lukisan dan patung, secara perlahan mulai berubah seiring dengan munculnya pemikiran baru akibat perkembangan yang terjadi dalam masyarakat. Masa Renaisan Eropah yang berlangsung pada sekitar Abad ke-14 sampai Abad ke-16 merupakan masa penting berkaitan dengan terjadinya pergeseran pemikiran tentang gambar khususnya, dan seni rupa pada umumnya.

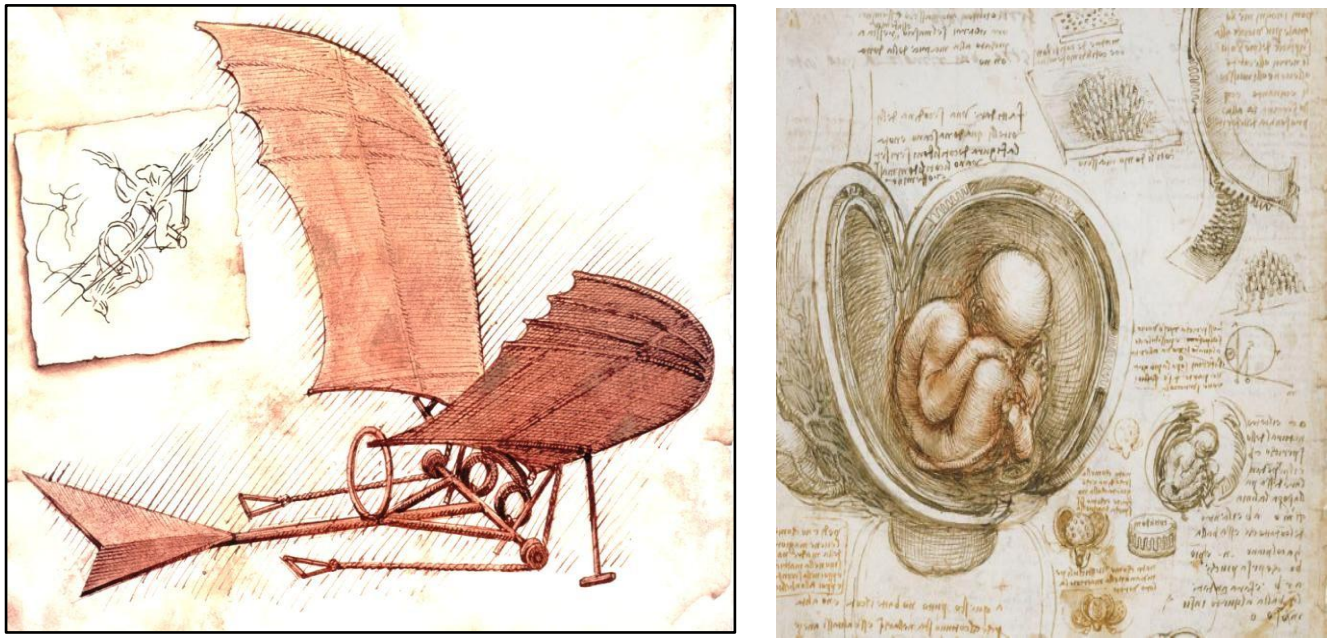
Keinginan para pemikir Renaisan untuk melepaskan diri dari belenggu dogma agama Kristen Katholik dan tradisi mapan Abad Pertengahan mengantarkan mereka pada upaya penggalian pemikiran masa klasik Yunani Romawi. Studi tentang masa yang dianggap cemerlang tersebut, menyadarkan para pemikir Renaisan akan pentingnya memberikan penghargaan terhadap manusia sebagai individu yang bebas. Melalui interaksi dengan budaya klasik, mereka menemukan cara baru dalam memandang kehidupan. Dari hasil studi tentang budaya Yunani Romawi klasik mereka menyadari bahwa pendidikan umum merupakan suatu yang esensial bagi setiap orang, tidak hanya bagi biarawan dan dokter. Pengetahuan umum dapat menanamkan moral dan kesadaran sebagai anggota masyarakat.

Humanisme sebagai bentuk pemikiran yang berakar pada masa klasik menjadi hal yang digandrungi. Humanisme menekankan pentingnya rasionalitas dan individualisme. Manusia yang ideal adalah manusia yang menomorsatukan rasio dan kemampuan akal-budi agar agar ia tumbuh sebagai makhluk yang bebas sesuai kodratnya. Manusia ideal adalah manusia yang universal yakni manusia yang minat dan kemampuannya luas dan mendalam dalam berbagai bidang kehidupan. Manusia universal adalah manusia yang berminat dan kompeten dalm bidang seni, ilmu pengetahuan (matematika, astronomi, fisika, dan biologi), bahasa (Latin, Yunani), dan filsafat (etika, metafisika, dan logika). Manusia yang demikian inilah yang dipandang mampu memahami, mengintegrasikan, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupannya. Konsep "*paidea*" atau pendidikan manusia yang telah dilontarkan pada masa klasik untuk memaksimalkan potensi individu, mendapatkan perhatian para pendidik kaum humanis masa Renaisan.

Karena kaum humanis bercita-cita menghasilkan seniman yang tidak hanya terampil secara teknis, tetapi juga berwawasan luas, mereka tidak lagi puas dengan sistem pemagangan gilde yang memokuskan perhatian pada pelatihan teknis yang lazim pada masa itu. Bagi mereka, seniman harus paham

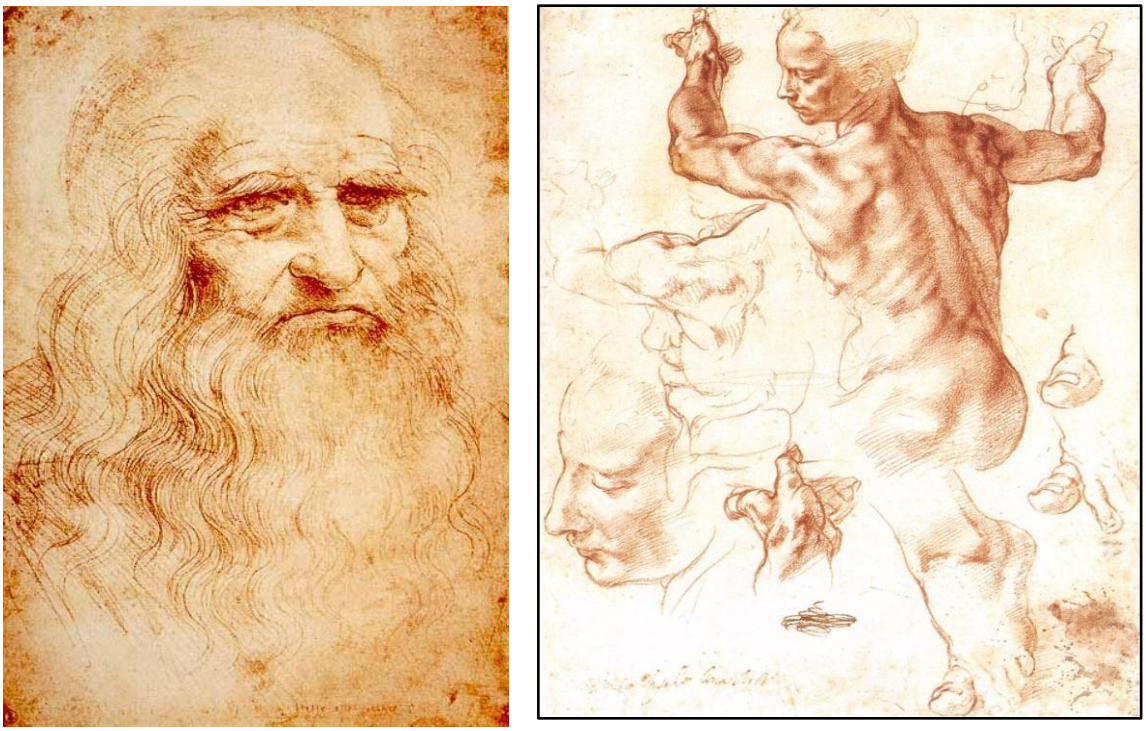
tentang filsafat, sejarah, dan sastra klasik. Lahirlah gagasan mendirikan lembaga pendidikan yang dapat mencetak seniman seperti yang dicita-citakan tersebut. Lembaga pendidikan yang mereka dirikan disebutnya sebagai "akademi." Nama tersebut diadopsi dari nama tempat Plato dan muridnya berdiskusi pada masa Yunani Klasik.

Lembaga pendidikan untuk mencetak perupa tersebut, pada awalnya, hanyalah berupa tempat berkumpul pelukis dan pematung untuk bekerja dan berbagi pengalaman seraya berdiskusi tentang teori seni dan kebudayaan. Dari lembaga pendidikan yang demikian inilah, lahir tokoh-tokoh perupa Renaisan yang dianggap sebagai manusia universal seperti Leonardo da Vinci, Michaelangelo, Raphael, Titian, Sandro Boticelli, Albrecht Durer, dan Leon Battista Alberti. Leon Battista Alberti misalnya, dikenal sebagai arsitek, pelukis, penulis, dan filsuf.



Gambar 29
Hasil studi Leonardo da Vinci yang mencerminkan dirinya sebagai manusia universal yang memiliki minat luas dalam berbagai bidang kehidupan selain sebagai seniman. Tampak sketsa hasil studi dalam bidang aeronautika (kiri) dan bidang biologi (kanan). (Wikicommons).

Seniman cendekiawan masa Renaisan merupakan tokoh masyarakat yang bergaul di kalangan elit. Hal ini tidak terlepas dari posisi sosial yang diperoleh lantaran kemampuannya sebagai manusia ideal. Mereka menjadi pesohor dan diidolakan. Sebelumnya, pada Masa Abad Pertengahan, posisi pelukis dan pematung disamakan dengan posisi tukang batu dan tukang kayu. Penyebabnya karena pelukis dan pematung pada masa itu dipandang tidak memahami teori, hanya sebagai pekerja teknis semata sebagaimana tukang lainnya.



Gambar 30
Karya gambar tokoh Renaisan yang bertahan hingga masa kini karena dipelihara oleh kolektor/museum. Kiri: "Potret diri" karya Leonardo da Vinci; Kanan: Studi anatomi karya Michaelangelo; (Wikicommons, Wikipedia).

Status sosial perupa dari kalangan cendekiawan pada masa Renaisan tercermin pada pendapatannya. Disebutkan bahwa Leonardo da Vinci mendapatkan gaji 2000 *ducats* (koin emas berkadar tinggi) setiap tahunnya,

Michaelangelo dibayar 3000 *ducast* atas lukisannya pada langit-langit Kapel Sistina di Vatikan, Roma. Sebagai perbandingan, pada masa itu, orang hanya perlu 300 dukat setahun untuk hidup mewah bagai seorang pangeran. Pendapatan melimpah dari para seniman yang menjadikannya sebagai kaum elit, dimungkinkan terjadi karena peran orang kaya. Para orang kaya, karena ingin juga disebut sebagai manusia universal, menjadi sponsor kegiatan kesenian atau keagamaan. Sebagai contoh, studi Michaelangelo untuk menjadi pematung dibiayai oleh Lorenzo de Medici. Meskipun para seniman tersebut mendapatkan dukungan dari sponsor atau *patron*, mereka tidak merasa segan berdebat dengan para sponsornya tersebut.

Karena dianggap sebagai manusia ideal, maka tokoh-tokoh tersebut menjadi pribadi yang dikagumi dan dieluk-elukkan. Karyanya pun diperlakukan demikian. Karya gambar yang dihasilkannya, diapresiasi sama dengan karya lukisan atau patungnya. Karya gambar yang dihasilkan oleh Leonardo da Vinci, Michaelangelo, dan lainnya dipandang sebagai "bukan karya biasa" tetapi karya yang bermuatan intelektualitas karena dihasilkan oleh seorang cendekiawan. Karena itu karya yang dihasilkannya, diapresiasi. Bentuk apresiasi terhadap karya gambar tercermin pada perhatian yang diberikan oleh kritikus melalui pembahasan terhadapnya, dan upaya kolektor karya seni rupa untuk memilikinya. Lihat contoh karya perupa cendekiawan Renaisan (Gambar 29, 30) yang tetap menjadi perhatian publik dewasa ini.

Jika para perupa Renaisan Eropa berorientasi pada gambar tiruan alam, yakni berusaha menghadirkan obyek serealistis mungkin dengan berbagai teknik (perspektif, pencahayaan), maka di dunia Timur, dihasilkan karya gambar yang orientasinya lain. Karya gambar yang mentradisi di Cina dan Jepang, justru tidak dimaksudkan menghadirkan realitas. Peran pegambar adalah merangsang pemirsa untuk berimajinasi. Karena itu, pegambar berupaya menghadirkan esensi obyek, orang, atau pemandangan. Hal itu dilakukan dengan memasukkan petunjuk sugestif dalam gambarnya melalui penyederhanaan. Bagi mereka, kesederhanaan menyiratkan realitas. Estetika Cina memang berbeda dengan estetika Barat. Estetika Cina berupaya mengembangkan kehidupan batin yang tujuan akhirnya adalah penyempurnaan karakter seseorang untuk mencapai standar moral sesuai status orang tersebut. Keindahan hakiki sebuah karya terletak pada kebenaran batin. Konsep moral inilah yang merupakan esensi estetika Cina yang juga mempengaruhi daerah Timur lainnya. Gambar 31 memperlihatkan contoh karya gambar di Cina dan Jepang. Pada Gambar tersebut, ditampilkan kuda kurus. Kuda kurus merupakan simbol kehidupan pelukisnya (Gong Kai) yang melarat lantaran menolak bekerjasama dengan penguasa. Pesan moralnya adalah berani melarat demi perjuangan.

Gambar 31
Contoh karya gambar yang berbasis pada estetika Timur yang memberi penekanan pada aspek moralitas suatu karya. Atas, kiri: adegan Susano Ono Mikoto sedang membunuh naga, karya Torii Kimayaso (Itoldya 4 Get Archive); Atas, kanan: "Pohon" karya Chen Hongshou (Rawpixel); Bawah: "Kuda Kurus" karya Gong Kai (Wikicommons).

4. Gambar sebagai Karya Mandiri

Pembaruan seni rupa yang mulai bersemi pada masa Renaisan Eropa yang ditandai dengan munculnya sikap baru dalam memandang karya seni rupa sebagai ekspresi personal yang bermuatan intelektual. Karya semacam itu dihasilkan oleh mereka yang terdidik, yang digembleng di dalam akademi seni rupa. Akademi seni rupa yang awalnya hanya merupakan tempat berkumpul perupa untuk berkarya bersama, berbagi pengalaman teknis, dan berdiskusi, kemudian berkembang menjadi lembaga pendidikan formal. Dua akademi seni rupa yang penting perannya pada Abad ke-16 di Italia yakni Akademi del Dissegno di Florence dan Akademi Seni Rupa St. Luke di Roma. Kedua akademi

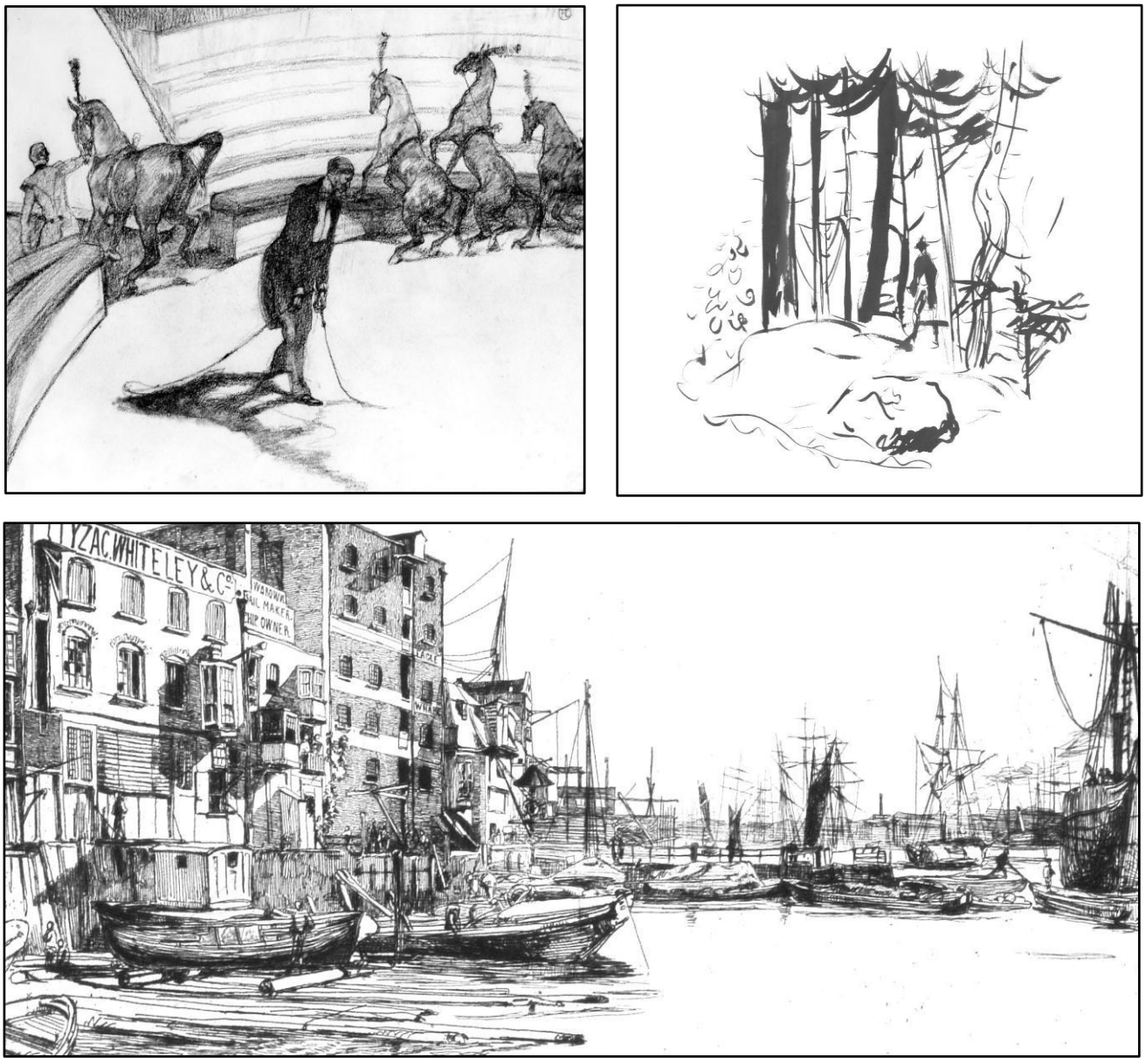
tersebut mendominasi kebijakan kesenirupaan seperti penentuan arah pengembangan seni rupa, pemberian penghargaan, pelaksanaan pameran dan penyampaian kritik seni rupa.

Ide mendirikan akademi seni rupa kemudian menyebar ke seluruh Eropa. Pada Abad ke-17, tepatnya pada tahun 1648 di Kota Paris Perancis didirikan akademi seni rupa yang dinamakan *Academie Royale de Peinture et de Sculpture* (Akademi Kerajaan untuk Lukisan dan Patung). Akademi seni rupa lainnya yang didirikan pada Abad ke-17 adalah *Akademie der Bildenden Kunste Wien* didirikan di Wina Austria pada tahun 1692, dan *Akademie der Bildenden Kunste* di Berlin Jerman pada tahun 1696.

Pada Abad ke-18 di London Inggris didirikan Akademi yang juga berada di bawah kerajaan yakni *Royal Academy of Arts* (Akademi Kerajaan untuk seni). Meskipun akademi yang didirikan pada tahun 1768 ini memiliki hubungan dengan monarki, pengelola akademi tetap memiliki otonomi dalam mengelola dan membuat kebijakan tentang seni. Dampak didirikannya lembaga pendidikan tinggi tersebut di atas amat signifikan. Berbagai gerakan pembaruan seni rupa muncul silih berganti seiring dengan perjalanan waktu.

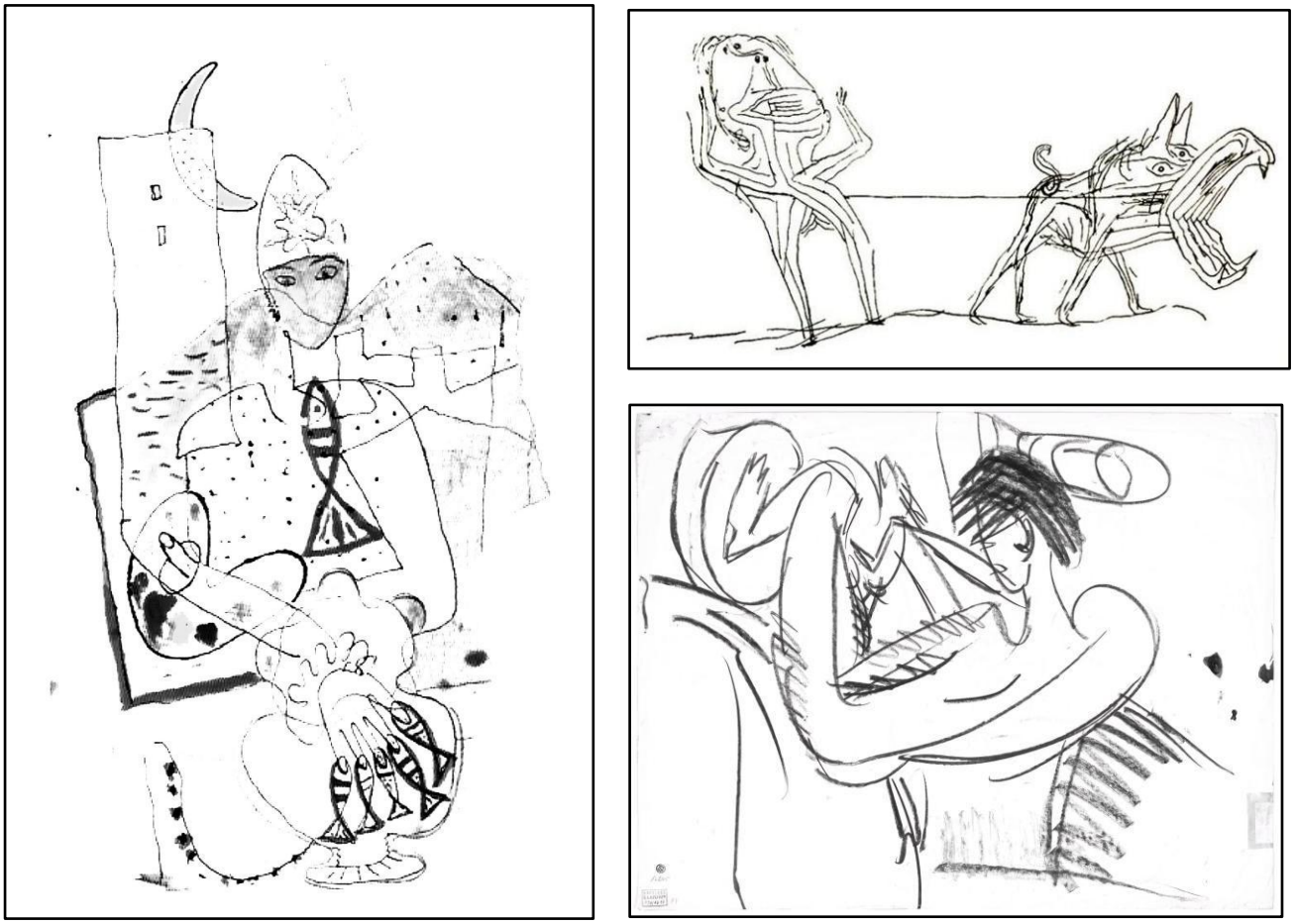
Dalam konteks gambar-menggambar, gambar sketsa yang secara tradisional dimaksudkan sebagai gambar rancangan untuk pembuatan lukisan atau patung, kemudian bergeser menjadi sketsa sebagai gambar yang memiliki kualitas artistik tersendiri. Dalam sudut pandang seperti itu, sketsa atau gambar diposisikan selevel dengan lukisan atau patung. Tentu saja, tidak semua gambar dapat disejajarkan dengan karya lukisan atau patung. Karya gambar yang disejajarkan dengan lukisan atau patung yakni gambar yang penciptaannya merefleksikan visi dan keterampilan artistik pembuatnya. Gambar yang memang dibuat dengan mempertimbangkan aspek estetis sehingga gambar tampil memesona. Gambar sketsa pemandangan alam yang dibuat oleh pelukis John Constabel, misalnya, diapresiasi selevel dengan karya lukisan pemandangan alam yang dibuatnya.

Pengakuan masyarakat, khususnya kritikus seni rupa, terhadap “nilai intrinsik” gambar sketsa menstimulasi perupa menciptakan gambar sketsa sebagai karya mandiri. Karya yang tidak dimaksudkan sebagai rancangan pembuatan seni rupa lainnya. Contoh karya sketsa yang sejak awal diniatkan oleh pembuatnya sebagai karya mandiri, dapat dilihat pada karya Henri de Toulouse Lautrec, James A Mc Neil Whistler, Salvador Dali, Paul Klee, dan Ludwig Kirchner (lihat Gambar 32 dan 33).



Gambar 32

Sketsa yang tidak dimaksudkan sebagai rancangan. Atas, kiri: “Suasana di Arena Sirkus” karya Henri de Toulouse Lautrec (Unsplash); Atas, kanan: Sketsa karya anonim (Unsplash); Bawah: Suasana di Pelabuhan Sungai Thames London” karya James A. McNeil Whistler (Unsplash, Birmingham Museums Trust)



Gambar 33
Sketsa yang tidak dimaksudkan sebagai rancangan. Kiri: “Garcia Lorca Retato” karya Salvador Dali (Wikicommons); Kanan, atas: “Manusia dan Anjing” karya Paul Klee (Wikicommons); Kanan, bawah: “Telanjang” karya Ludwig Kirchner (Artvee).

Hal yang dipertimbangkan dalam pembuatan sketsa sebagai karya mandiri, tentu saja, adalah kualitas sketsa itu sendiri. Sebagai sebuah karya seni, ia mestilah memenuhi kriteria sesuai corak artistik yang dipilih. Sketsa yang bercorak ekspresionistis, misalnya, selain memenuhi kriteria dasar seni rupa, juga sesuai karakteristik corak ekspresionis yang mengutamakan goresan bergairah yang spontan.

Revolusi Perancis yang terjadi pada penghujung Abad ke 18 menimbulkan dampak luar biasa terhadap kehidupan masyarakat, termasuk kehidupan dalam lingkungan akademi seni rupa dan komunitas seniman. Tuntutan akan kebebasan individual semakin lantang disuarakan. Frasa *"l'art pour l'art"* yang pertama kali diperkenalkan oleh filsuf Perancis, Victor Cousin, yang kemudian dipopulerkan oleh kritikus seni Theophile Gautier pada tahun 1830an, bergema. Frasa tersebut yang bermakna "Seni untuk Seni," semakin mendorong seniman untuk berkreasi secara lebih bebas.

"Seni untuk Seni" menekankan bahwa seni mestilah diciptakan demi keindahan belaka, bukan demi moralitas atau fungsi lain. Semangat menggelora untuk menuntut kebebasan inilah yang kemudian mengantarkan pada lahirnya gagasan seni rupa modern di penghujung Abad ke-19. Abad ke-20 yang menyusul kemudian menjadi masa keemasan seni rupa modern yang ditandai oleh muncurnya karya seni rupa, termasuk karya gambar, yang menomorsatukan kebebasan individual, orisinalitas dan kekreatifan. Tokoh-tokoh perupa Abad ke-19 dan Abad ke-20 seperti Odilon Redon, Ado Vabbe, Karl Wiener, Pablo Picasso, Juan Gris, Salvador Dali, Paul Klee, Raoul Dufy, M.C. Escher, Henri de Toulouse-Lautrec, Wanda Gag, dan lainnya menghasilkan karya gambar yang merefleksikan kekreatifan dan corak artistik masing-masing perupa.

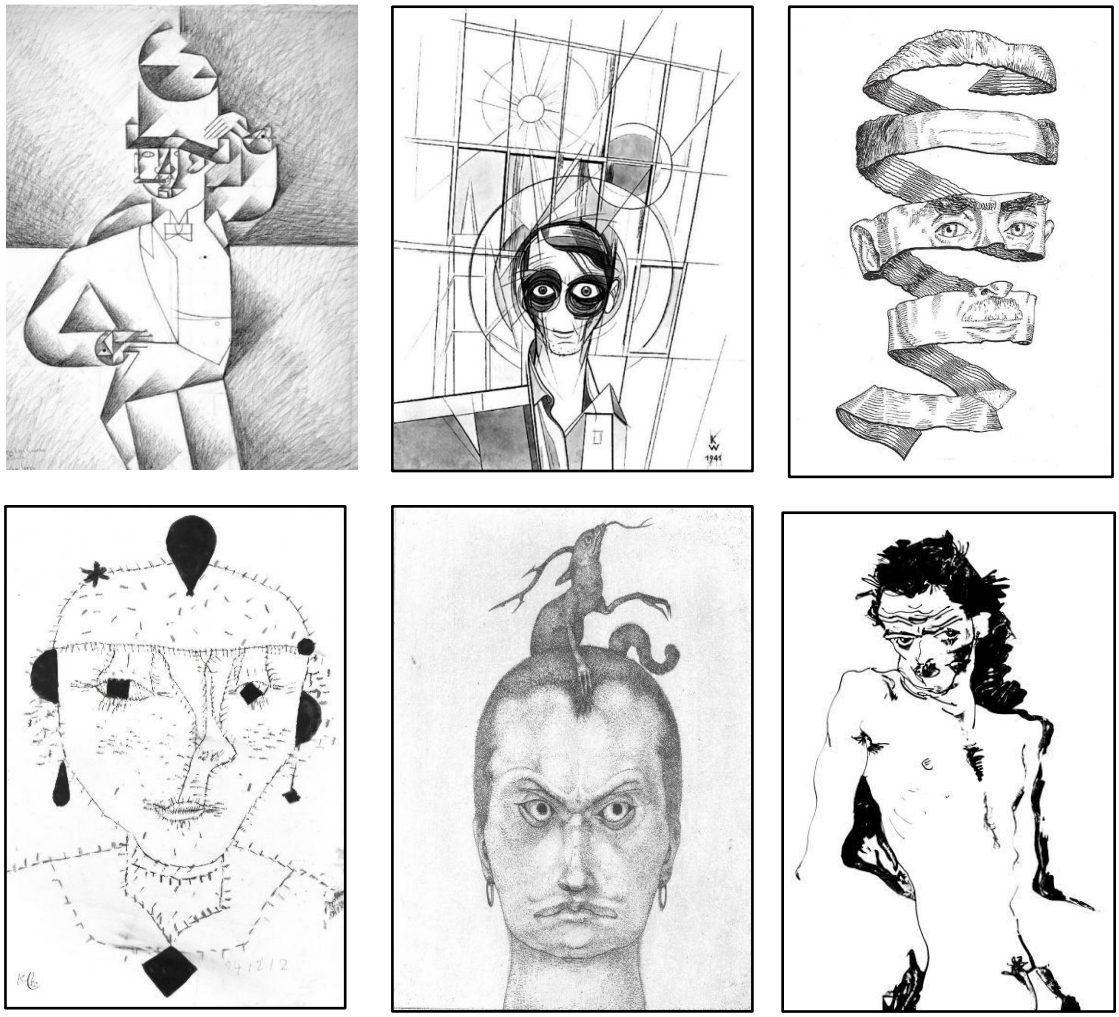
Gambar 34
Contoh gambar karya tokoh perupa Abad ke 19-20. Kiri: "Tikus Beku" karya Ado Vabbe (Unsplash); Kanan, "Binatang Buas Laut" karya Odilon Redon (Unsplash, *Art Institute of Chicago*).

Gambar 35

Contoh gambar karya tokoh perupa Abad ke 19-20. Atas, kiri: “Pengusiran Adam dan Hawa dari Sorga” karya M.C. Esher (WikiArt); Atas, kanan: “Desain Busana” karya Salvador Dali (Wikicommons); Bawah, kiri: “Potret Diri di Saat Perang” karya Karl Wiener (Artvee); Bawah, kanan: “Madrigaux” karya Raoul Dufy (Artvee).

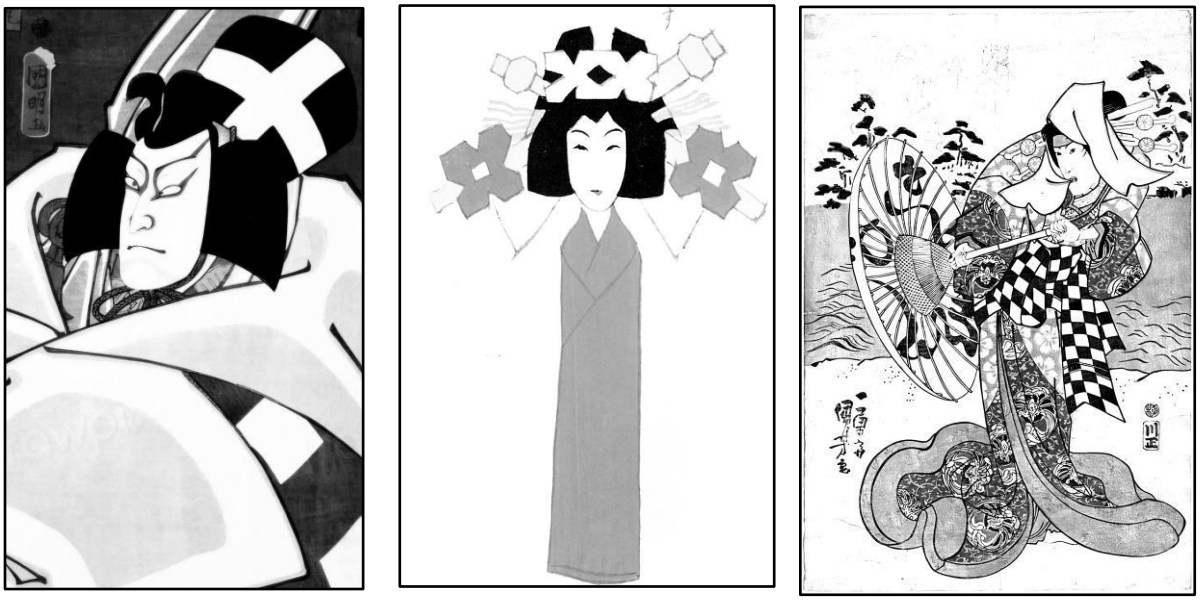
Gambar 36
Contoh gambar karya tokoh perupa Abad ke-19 dan 20. Atas:"Pemandangan Musim Semi" karya Wanda Gag (Artvee); Bawah, kiri: "Fantastis" karya Aubrey Breadsley (Artvee); Bawah, kanan: "Pelawak" karya Paul Klee (Rawpixel).

Gambar yang menampilkan pribadi seseorang dalam bentuk potret, baik menampilkan seluruh tubuh, maupun hanya sebagian, merupakan tema yang banyak dieksplorasi oleh perupa secara kreatif seperti yang terlihat pada Gambar 37. Sesungguhnya, eksplorasi bentuk tubuh manusia dalam bentuk gambar telah lazim pula dilakukakan di tempat lain seperti di Jepang (lihat Gambar 38), dan juga di Indonesia (Lihat Gambar 39).

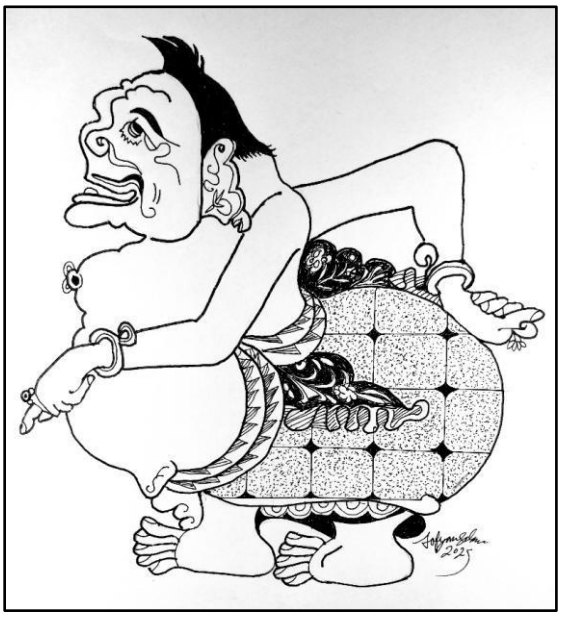


Gambar 37

Potret Manusia dalam berbagai eksplorasi kreatif. Atas, kiri: “Potret” karya Yuan Gris (Wikicommons) Atas, tengah: “Potret diri” karya Karl Wiener (Artvee); Atas, kanan: “Potret Esher” karya seorang pengagumnya (Wikicommons); Bawah, kiri: “Potret Seorang Gadis” karya Paul Klee (Artvee); Bawah, tengah: “ Wajah Mengancam” karya Paul Klee (Artvee); Bawah, kanan: “Potret Diri Telanjang” karya Egon Schiele (Artvee).

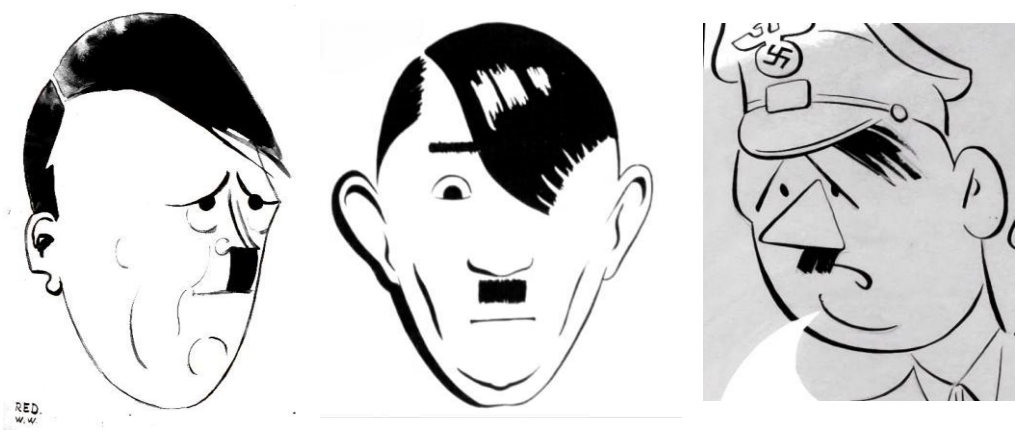


Gambar 38
Pengolahan tubuh manusia dalam bentuk gambar. Kiri: “Potret Aktor” oleh Toyohara Kunichika (Rawpixel); Tengah: “Temanku” karya Shimizu Seify (Artvee); Kanan: “Wanita di Musim Salju” karya Utagawa Kuniyoshi (Artvee).



Gambar 39
Pengolahan bentuk tubuh manusia yang lazim dilakukan di Indonesia dalam penggambaran tokoh wayang (Jawa) sebagaimana yang terlihat pada tokoh Semar (Sketsa oleh Sofyan Salam).

Potret yang menampilkan wajah dan karakteristik khas seseorang secara berlebih-lebihan sehingga lucu dan menarik termasuk yang disenangi. Potret yang demikian ini populer dengan istilah karikatur. Istilah karikatur dalam Bahasa Indonesia berasal dari kata *caricature* yang diperkenalkan pada Abad ke-16 oleh Annibale Caracci dan Agostino Caracci. Istilah *caricature* itu sendiri berakar pada kata *ritrattini carichi* yang bermakna "potret yang bermuatan." Bermuatan pujian, sindiran atau ejekan seperti yang terefleksikan pada beberapa gambar karikatur tentang Hitler pada Gambar 40. .



Gambar 40
Beberapa gambar karikatur yang menampilkan wajah Adolf Hitler. Pegambar tidak teridentifikasi (Wikicommons, Getarchive).

Sejak Masa Renaisan, Leonardo da Vinci sudah membuat gambar potret yang dilebih-lebihkan seperti itu. Gambar karikatur mendapatkan momentum untuk berkembang pesat sejalan dengan kebebasan berpendapat di Eropa sejak Abad ke-18 dan seterusnya. Hal ini difasilitasi oleh teknologi cetak-mencetak yang memungkinkan karikatur diduplikasi dan tersebar luas.

Karikatur yang kemudian lahir adalah karikatur yang tidak hanya terbatas menampilkan potret tokoh, tetapi meluas ke isu sosial-politik yang sedang hangat. Isu sosial politik tersebut perlu disadari oleh masyarakat dan selanjutnya dibereskan oleh pihak yang relevan. Agar mudah menyentuh kesadaran masyarakat, karikatur dibuat provokatif dengan cara dramatisasi. Karena sifatnya yang provokatif, seringkali pihak sasaran merasa keberatan. Logis jika kemudian karikatur dimanfaatkan untuk menampilkan tokoh-tokoh tertentu dalam konteks kampanye sosial politik. Sebagai bentuk kampanye,

tokoh yang digambarkan sesuai dengan keinginan pihak yang membuat atau memesan pembuatan karikatur. Ada tokoh yang penampilannya dipoles agar tampak hebat. Ada pula tokoh yang digambarkan sebagai pribadi yang pandir, rakus, atau sewenang-wenang.

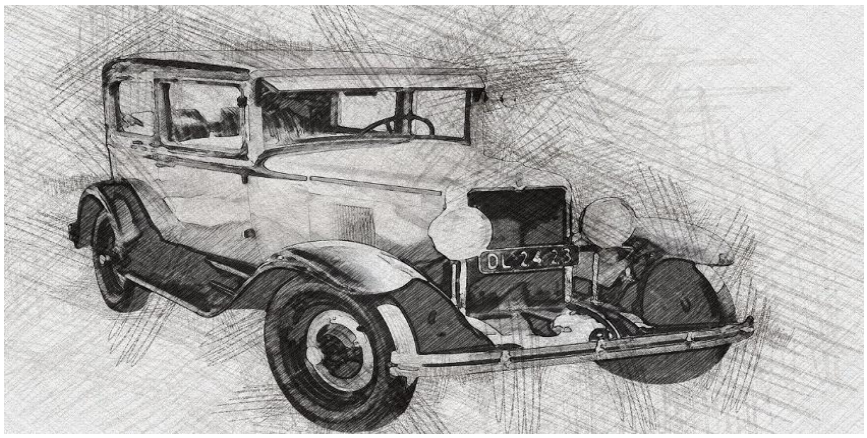
Selain gambar karikatur, muncul pula gambar kartun (*cartoon*) yang secara khusus dibuat dengan niat menghibur. Tema yang digambarkan biasanya diangkat dari hal keseharian yang memancing senyuman. Karikatur sering pula disebut sebagai kartun politik. Mungkin karena hal lucu yang dikandung dari sebuah karikatur. Gambar kartun semacam ini biasanya dimuat pada terbitan berupa majalah atau surat kabar.

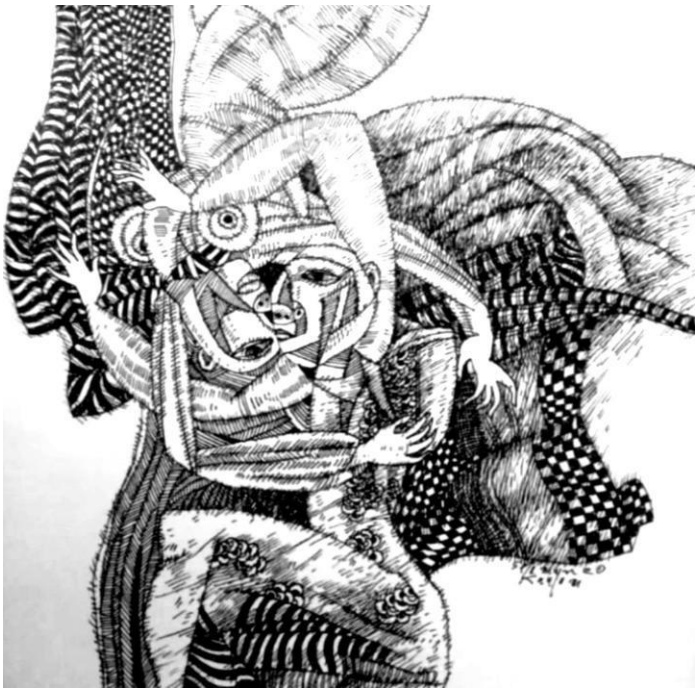
5. Gambar dalam Dua Peran

Berkat pengakuan dan apresiasi masyarakat, gambar menempati posisi yang disejajarkan dengan lukisan, patung, atau cetakan sebagai karya mandiri. Pada saat yang sama, gambar tetap memegang peran tradisionalnya sebagai karya yang dimaksudkan sebagai alat bantu pembuatan karya seni rupa lainnya. Atas dasar itu, gambar dikelompokkan dalam dua kategori yakni: (1) gambar sebagai alat bantu, dan (2) gambar sebagai karya mandiri.

Gambar sebagai alat bantu, meliputi segala gambar yang diniatkan sebagai gagasan awal dan panduan dalam penciptaan karya seni rupa lainnya. Wujudnya bervariasi mulai dari sketsa kasar hasil studi terhadap tema (*subject-matter)* yang akan dijadikan fokus, sampai pada sketsa final (sketsa telah diolah berdasarkan pertimbangan berbagai aspek seperti komposisi, terang-gelap, pewarnaan, dan aspek teknis lainnya. Ia dapat pula berupa pola dasar yang akan diikuti dalam pembuatan lukisan yang kelak akan tertutupi oleh sapuan cat. Sebagai gambar bantu, perannya adalah mengantarkan pada selesainya karya utama yang akan dibuat.

Gambar sebagai karya mandiri merupakan karya yang sejak awal diniatkan sebagai gambar yang sama sekali terlepas dari karya seni rupa lainnya. Sebagai karya mandiri, gambar dapat dikelompokkan atas dua kategori berdasarkan fungsi yang diembannya, yakni: (1) Gambar dengan fungsi ekspresif murni untuk menyalurkan visi artistik pegambar dan (2) Gambar dengan fungsi praktis untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Fungsi praktis yang dimaksud antara lain: fungsi ilustratif (gambar penjelas atau pendamping teks), fungsi dekoratif (gambar penghias seperti vignet), fungsi promosional (gambar untuk iklan produk dan jasa), fungsi editorial (karikatur dan gambar opini lainnya), fungsi rekreatif (gambar kartun), dan fungsi konstruktif (gambar teknis).

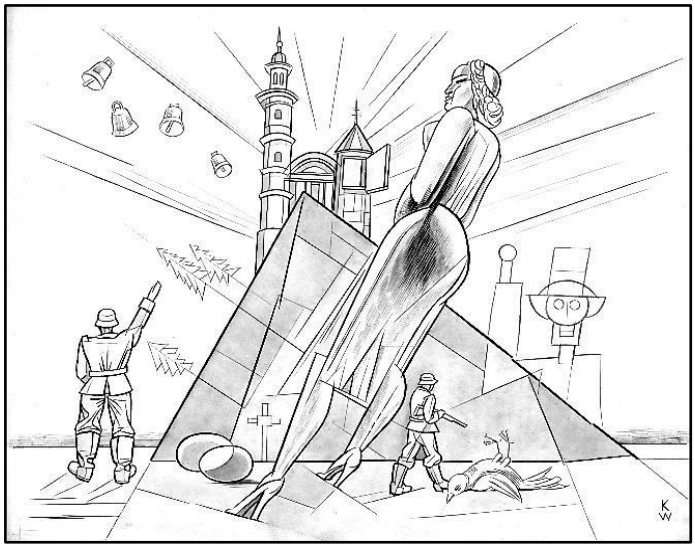


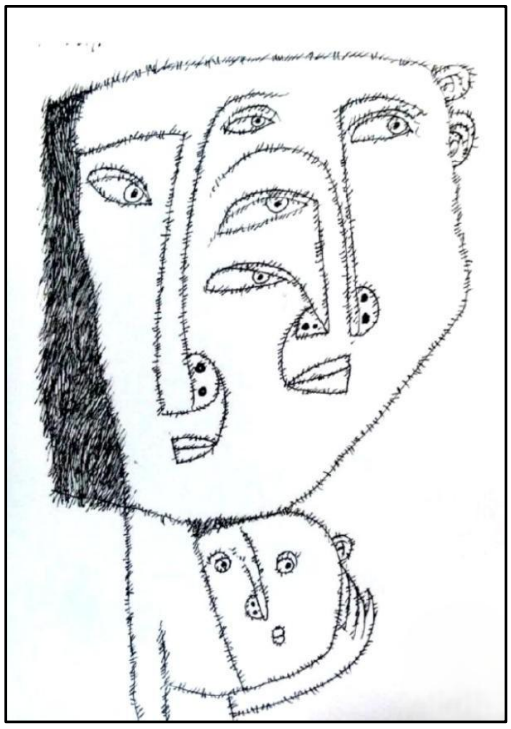


Gambar 41
Atas: Gambar yang berjudul “mobil” ini, termasuk dalam kategori gambar dengan fungsi praktis (fungsi ilustratif tentang mobil dengan model tertentu) (Pixabay, AB Design); Bawah: Gambar yang berjudul “Beban Kehidupan“ karya Salamun Kaulam termasuk dalam kategori gambar sebagai ekspresi estetis murni.

6. Gambar dan Seni Gambar

Sebuah pertanyaan kemudian muncul sekaitan dengan istilah “seni gambar” yang menjadi fokus pembahasan dalam buku ini. Pertanyaan tersebut adalah “dimana posisi seni gambar dalam konteks gambar sebagai karya mandiri?”





Gambar 42

Beberapa gambar yang diciptakan dengan mempertimbangkan aspek estetis sehingga dapat dikategorikan sebagai "Seni Gambar." Atas: "Perang Paskah" karya Karl Wiener (Artvee); Bawah, kiri: "Ibu dan Anak" karya Salamun Kaulam; Bawah kanan: "Garuda Wishnu Kencana" karya Wedha Abdul Rasyid.

Gambar 43
Seni gambar dengan judul "Kapal Laut" karya Franklin Booth. Karya gambar ini memiliki karakter seperti hasil karya cetakan dengan teknik cukilan (*engraving*) (Flickr).

Jawaban atas pertanyaan tentang mengapa sebuah karya gambar disebut sebagai "seni gambar," adalah: jika gambar tersebut diciptakan dengan niat menghadirkan karya gambar yang bernilai estetis. Persoalan kemudian muncul, yakni apa yang dimaksud dengan "nilai estetis." Jawaban atas pertanyaan ini saling berbeda. Perbedaan pemaknaan ini merupakan sebuah keniscayaan atas beragamnya landasan filosofi seni yang dianut oleh pegambar. Setiap filosofi, memiliki kriteria tersendiri tentang apa yang dianggap sebagai karya yang estetis. Sebagai contoh, pegambar yang berpijak pada filosofi seni mimesis atau seni peniruan alam, akan menciptakan gambar yang

merepresentasikan suatu obyek (benda, binatang, manusia, atau pemandangan) sebagaimana obyek tersebut diindera oleh mata. Keestetisan karya ditentukan oleh kesesuaian obyek yang ditampilkan dalam gambar dengan obyek sesungguhnya dalam hal bentuk, proporsi, tekstur, dan warna. Karena lazimnya obyek di alam ini diterpa oleh cahaya, maka efek terang-gelap akibat terpaan cahaya pada obyek tersebut, mestilah tergambarkan. Aspek kompisisi yang berkaitan dengan bagaimana obyek ditempatkan pada bidang gambar menjadi hal penting. Demikian pula dengan suasana emosi apa (ketenangan, kedinamisan, kegelisahan, dan sebagainya) yang akan dihadirkan oleh pegambar.

Pegambar yang berpijak pada filosofi seni ekspresionis, memberikan perhatian pada bagaimana mengungkapkan obyek atau ide secara subyektif dan personal. Tidak mengherankan jika ketepatan bentuk, tekstur, dan warna, tidak menjadi acuan. Lahirlah obyek yang terdistorsi bentuk, tekstur, dan warnanya mengikuti goresan garis, tekstur, dan warna ekspresif pegambar.

Pegambar yang berpijak pada filosofi seni suralistis menomorsatukan pengungkapan imajinasi dan fantasi. Dalam mengungkapkan idenya, pegambar berupaya manampilkan fantasi yang tidak terduga, aneh bagaikan mimpi. Keestetisan karya gambar surealistis tercermin pada sejauh mana gambar memancing pertanyaan dan menggugah rasa ingin tahu audiensi tentang apa yang ditampilkan dalam gambar.

Ketiga filosofi seni yang menjadi pijakan pegambar dalam berkarya yang dicontohkan di atas, hanyalah sebagian kecil dari begitu banyak filosofi seni yang dianut oleh pegambar. Intinya, sebuah karya gambar dapat disebut sebagai "seni gambar" jika ia diniatkan untuk menghadirkan nilai estetis, bagaimana pun nilai estetis tersebut dimaknai. Gambar 42 dan 43 menunjukkan gambar yang diciptakan dengan pertimbangan estetis tertentu berdasarkan landasan filosofis masing-masing gambar.

Dalam hal teknis penggambaran, suatu hal yang menarik pada Gambar 43, yang menampilkan karya Franklin Booth yang berjudul "Kapal Laut," yakni gambar tersebut seolah-olah dihasilkan dengan menggunakan teknik cetakan (*engraving*) tertentu. Kenyataannya, gambar tersebut dibuat secara langsung dengan menggunakan goresan pena bertinta. Diceriterakan bahwa Franklin Booth, sang pegambar, terinspirasi dengan gambar yang dihasilkan dengan cetakan yang dilihatnya pada majalah. Ia tinggal di pedesaan dan tidak mengetahui seluk-beluk pembuatan karya gambar pada majalah yang menginspirasinya itu. Ia kemudian berupaya menirukan gambar pada majalah tersebut tanpa menyadari bahwa gambar tersebut dihasilkan melalui proses

cetakan. Karena hal tersebut dilakukan selama bertahun-tahun, maka secara alamiah goresan pena bertintanya berkarakter gambar hasil cetakan.

Sebelum mengakhiri pembahasan pada bagian ini, timbul sebuah pertanyaan yang mengusik: "Bagaimana pula dengan karya gambar rancangan yang diniatkan sebagai alat bantu dalam rangka penciptaan karya seni rupa lainnya? Apakah karya rancangan semacam ini dapat pula disebut sebagai "seni gambar?" Jika karya gambar tersebut selamat dari kerusakan, dan ternyata dinilai sebagai karya artistik karena mengandung nilai estetis, tidak salah untuk menyimpannya dan melabelinya sebagai "seni gambar."

Demikianlah lintasan perkembangan singkat gambar sebagai media komunikasi visual, yang mengantarkan kelahiran karya yang kita sebut sebagai "seni gambar."

3
Seni Gambar

WUJUD

WUJUD

Hitam-putih dan Multiwarna

Seni gambar menebar pesonanya melalui karya hitam-putih atau multiwarna. Seorang pegambar, sebelum mulai bekerja, telah memiliki konsep yang jelas tentang wujud karya yang akan dihasilkannya: apakah hitam-putih atau multiwarna. Termasuk pula bagaimana elemen visual semacam titik, garis, bidang, atau warna dimanfaatkan. Apapun pilihannya, pertimbangannya adalah keefektifan komunikasi dan keartistikan wujud.

1. Seni Gambar dalam Wujud Hitam-putih

Seni gambar dalam wujud hitam-putih atau monokrom mena - warkan cara unik bagi pegambar mengekspresikan kekreatifannya. Dengan pilihan warna yang terbatas, yakni hanya putih, hitam, dan mungkin abu-abu, sang pegambar ditantang menghadirkan karya komunikatif dan artistik.

Karya dalam wujud hitam-putih memiliki keunggulan tersendiri jika digarap dengan baik. Keunggulan tersebut antara lain berkesan klasik, sederhana tetapi tampak elegan, menampilkan detail dengan baik, dan menghasilkan kesan dramatis dan emosional sebagaimana kesan yang ditimbulkan oleh karya litografi hitam-putih Edvard Munch yang monumental: "*the scream*."

Gambar 44
"The Scream" karya Edvard Munch yang sangat ekspresif (Wikicommons).

Atas keunggulan yang melekat pada karya hitam-putih, tidak mengherankan jika ada pegambar yang lebih memilih gambar hitam-putih dari pada multiwarna dalam kegiatan ekspresi kreatifnya. Tentang keunggulan karya hitam-putih, Dominic Rouse, seorang fotografer terkenal dari Inggris mengungkapkan: "*Color is everything, but black and white is more* (Warna adalah segalanya, tetapi hitam-putih, lebih dari pada itu).

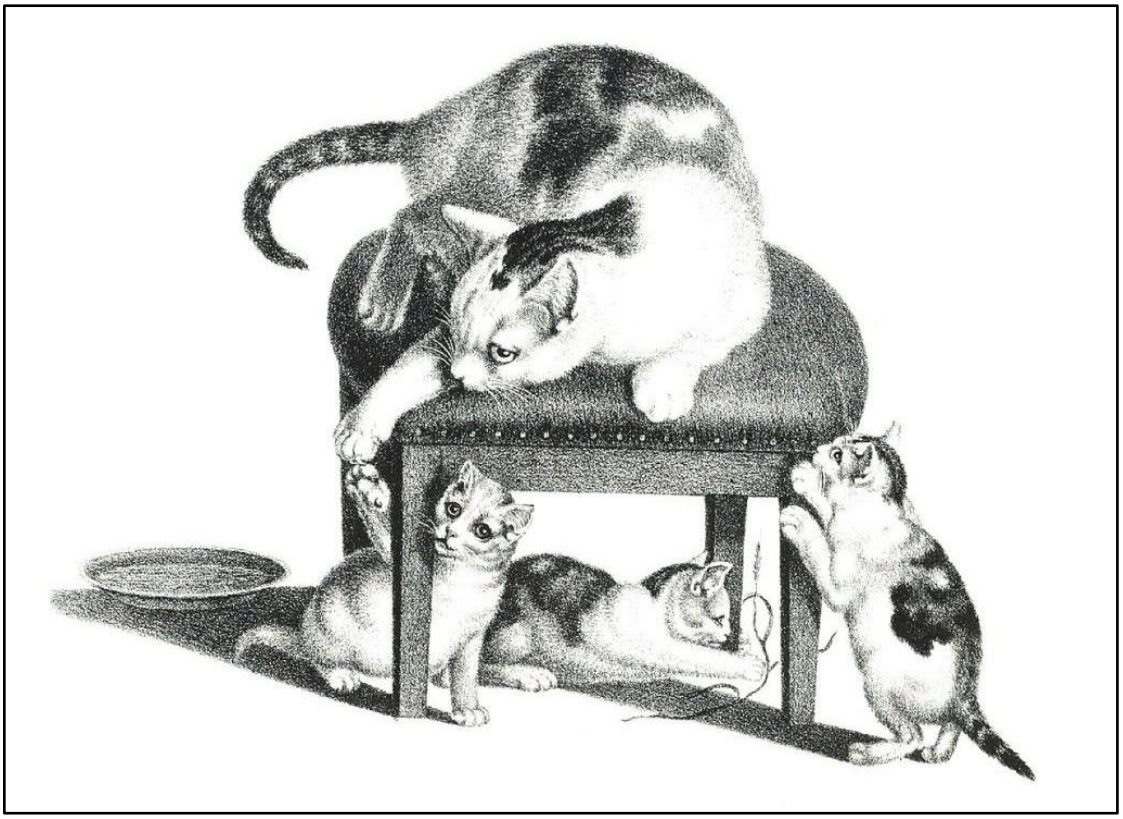
Beragam teknik yang digunakan dalam pembuatan gambar hitam-putih, baik teknik berdasarkan peralatan yang digunakan, maupun teknik yang berkaitan dengan pemanfaatan elemen visual semacam titik, garis, bidang, dan bentuk/volume. Teknik berdasarkan peralatan yang digunakan diberi nama sesuai peralatan yang digunakan seperti teknik pensil, konte, arang, marker, crayon, pena-tinta, kuas-tinta, marker, dan sebagainya.

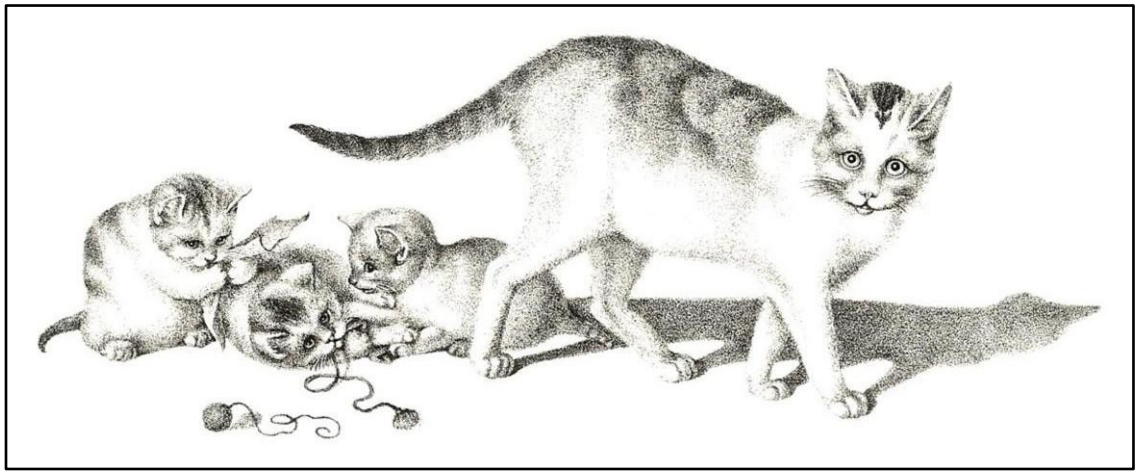
Teknik berdasarkan pemanfaatan elemen visual dikenal dengan nama teknik titik-titik (*dot drawing*), teknik garis (*line drawing*), teknik bidang/silhuet (*silhoutte drawing*), dan teknik kombinasi dari berbagai elemen visual hitam-putih.

Teknik titik-titik yang populer dalam seni lukis sebagai "teknik pointilis" dilaksanakan dengan cara memanfaatkan titik-titik kecil untuk menghasilkan citraan. Pena bertinta merupakan alat dan bahan yang lazim digunakan pada teknik ini.

Pada teknik titik-titik, titik-titik kecil disusun dalam pola tertentu yang jika dilihat dari jauh, membentuk kesan garis, bentuk, atau tekstur. Efek visual yang dihasilkan dengan teknik ini menarik dan unik. Sebagai sebuah teknik menggambar, teknik titik-titik menuntut kesabaran pegambar, terutama jika bidang gambarnya relatif luas. Pada sisi lain, teknik ini memiliki keunggulan yakni pegambar mudah mengontrol penempatan titik-titik kecil. Dengan sikap hati-hati, pegambar dapat dengan mudah menghindari kesalahan penempatan titik-titik (Lihat Gambar 45 dan 46). Obyek yang dapat digambarkan dengan teknik ini bervariasi mulai dari obyek yang realistis hingga ke obyek abstrak.

Seni gambar dengan teknik garis memanfaatkan elemen garis sebagai elemen tunggal atau utama dalam pembuatan citraan. Salah satu wujud dari teknik garis adalah teknik kontur (*contour drawing*) yakni teknik gambar yang memokuskan perhatian pada garis tepi dari suatu obyek. Dalam wujudnya yang paling murni, gambar yang dihasilkan oleh teknik kontur hanya menghadirkan garis tepi dari obyek tanpa upaya menghadirkan kesan volume agar obyek tampak berbentuk tiga-dimensi (Lihat Gambar 47 dan 48).

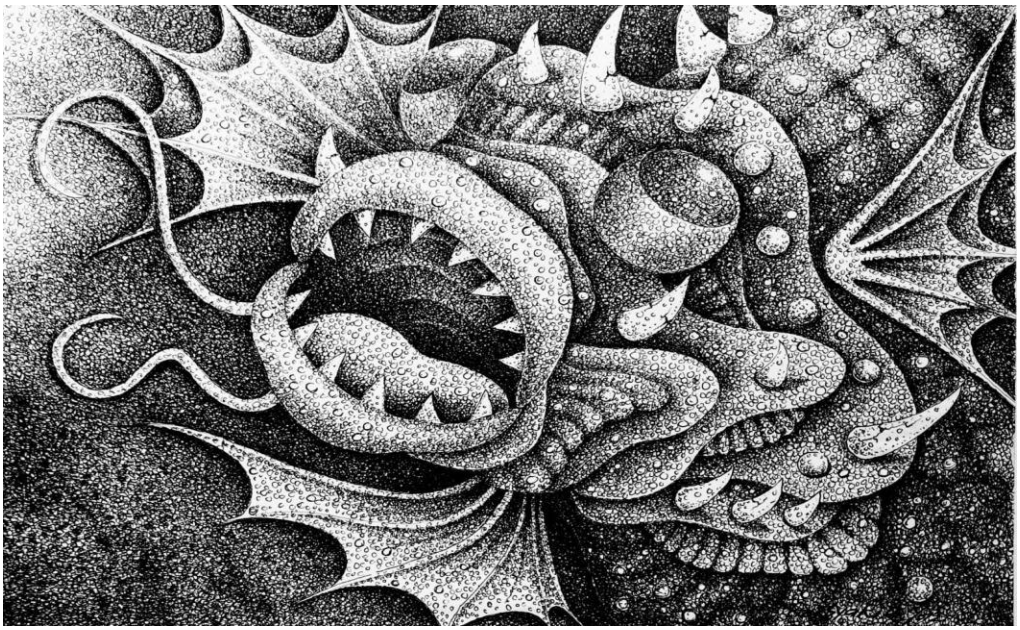


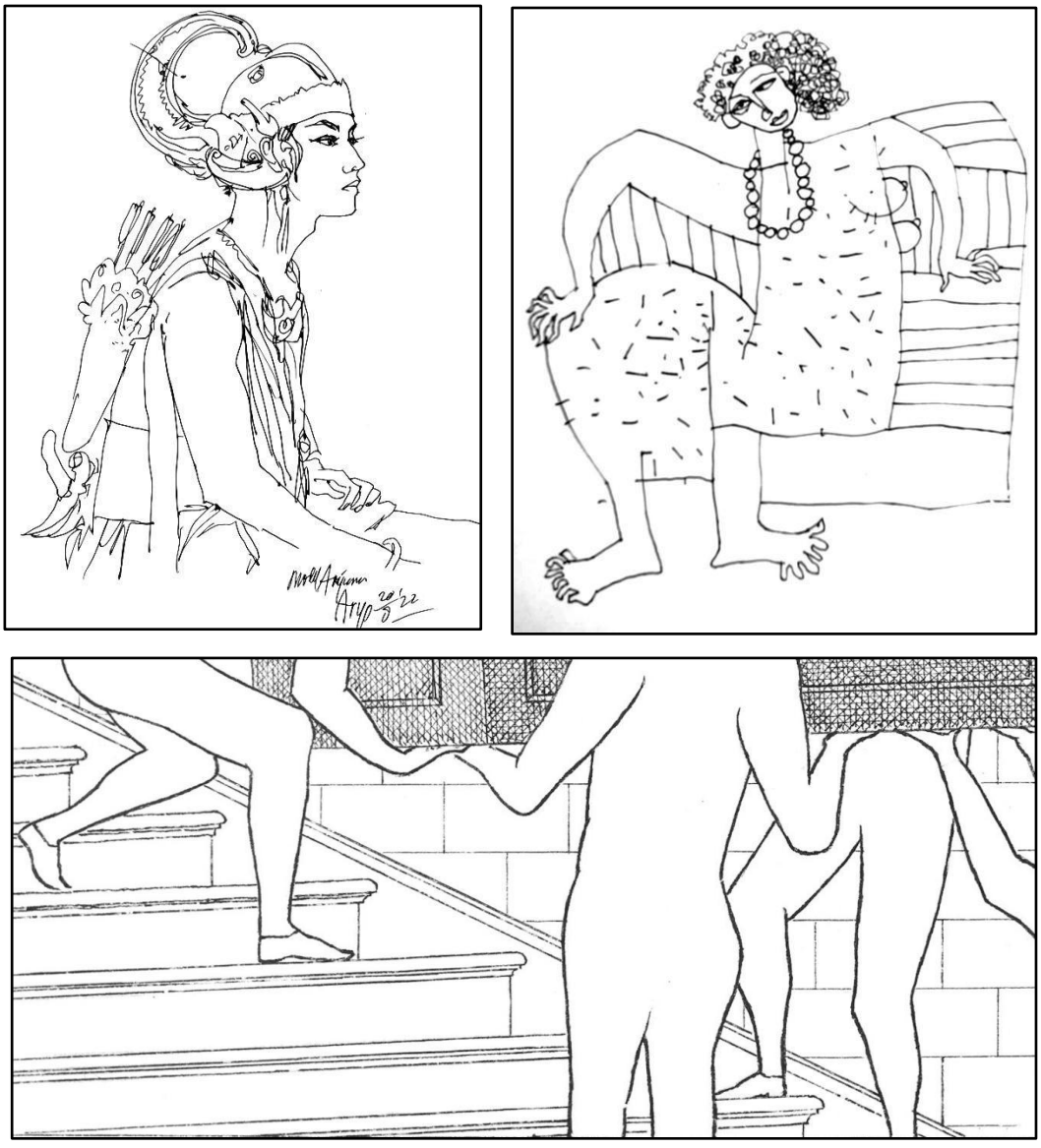


Gambar 45
Seni gambar hitam-putih dengan teknik titik-titik (*dot drawing*) berjudul "Kucing dengan anak-anaknya" (Wikicommons, *Library of Congress*).

Gambar 46

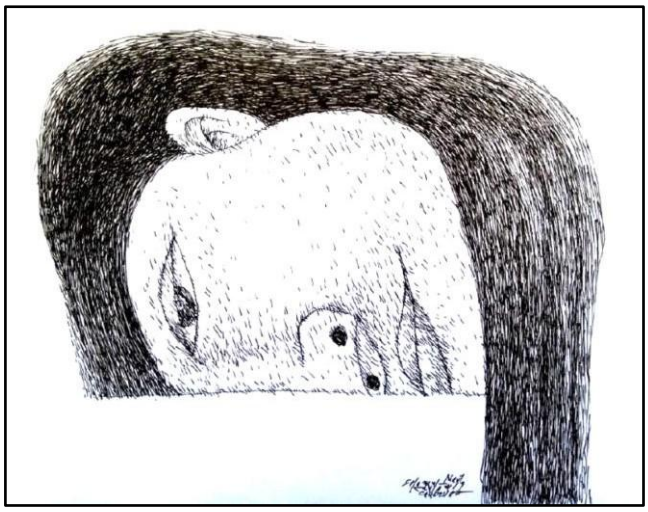
Seni gambar hitam-putih dengan teknik titik-titik (*dot drawing*). Atas: "Menanti" karya Nur Salam; Bawah: "Kepala Naga" karya Syakir Muharrar. Gambar "Kepala Naga" ini menarik karena jika dicermati lebih dalam, titik-titik yang menampak, terbuat dari lingkaran kecil, yang konon saat membuatnya disertai dengan zikir.

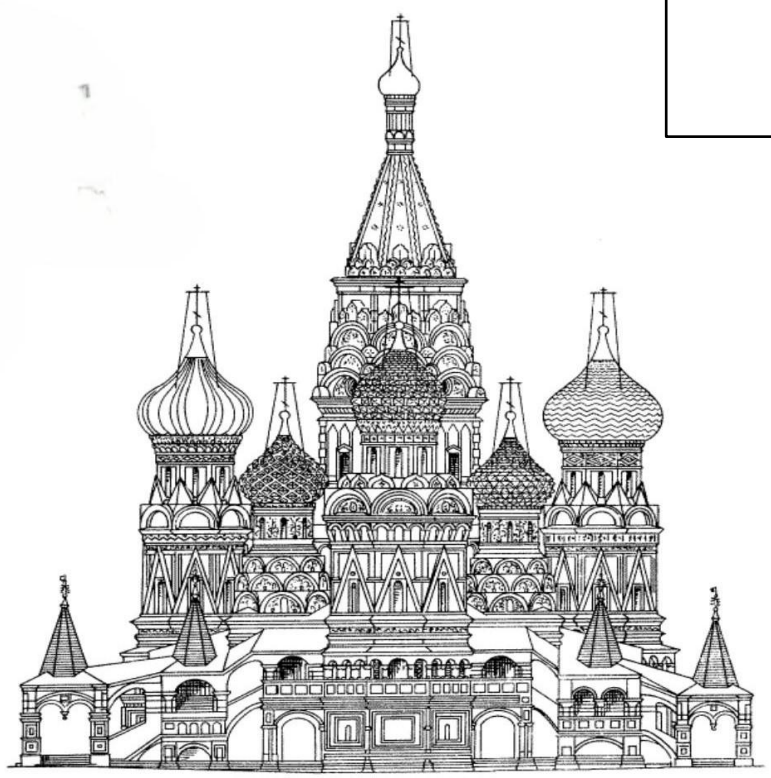




Gambar 47

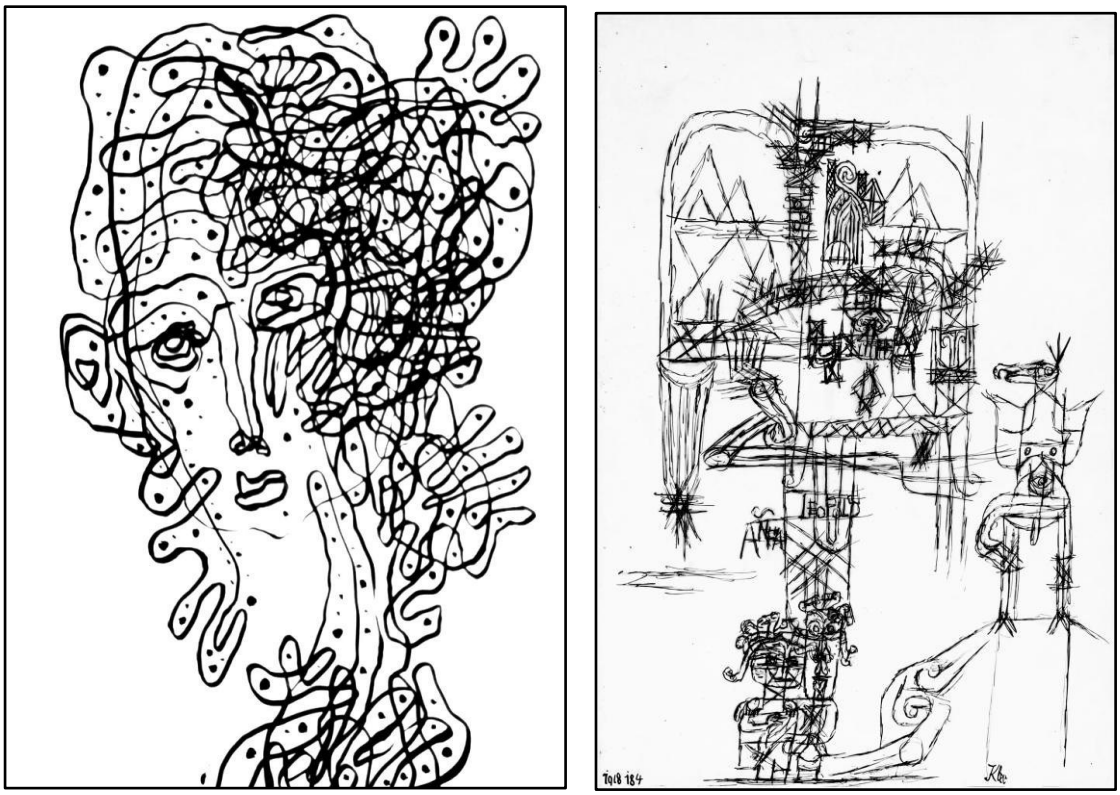
Contoh Seni gambar hitam-putih dengan teknik garis/kontur secara murni. Atas, kiri: “Penari Wayang,” karya Aryo Sunaryo; Atas, kanan: “Menanti dengan Cemas” karya Salamun Kaulam; .Bawah: “Ahli Waris dan Arsitek” gambar koleksi *Birmingham Museum* (Unsplash).





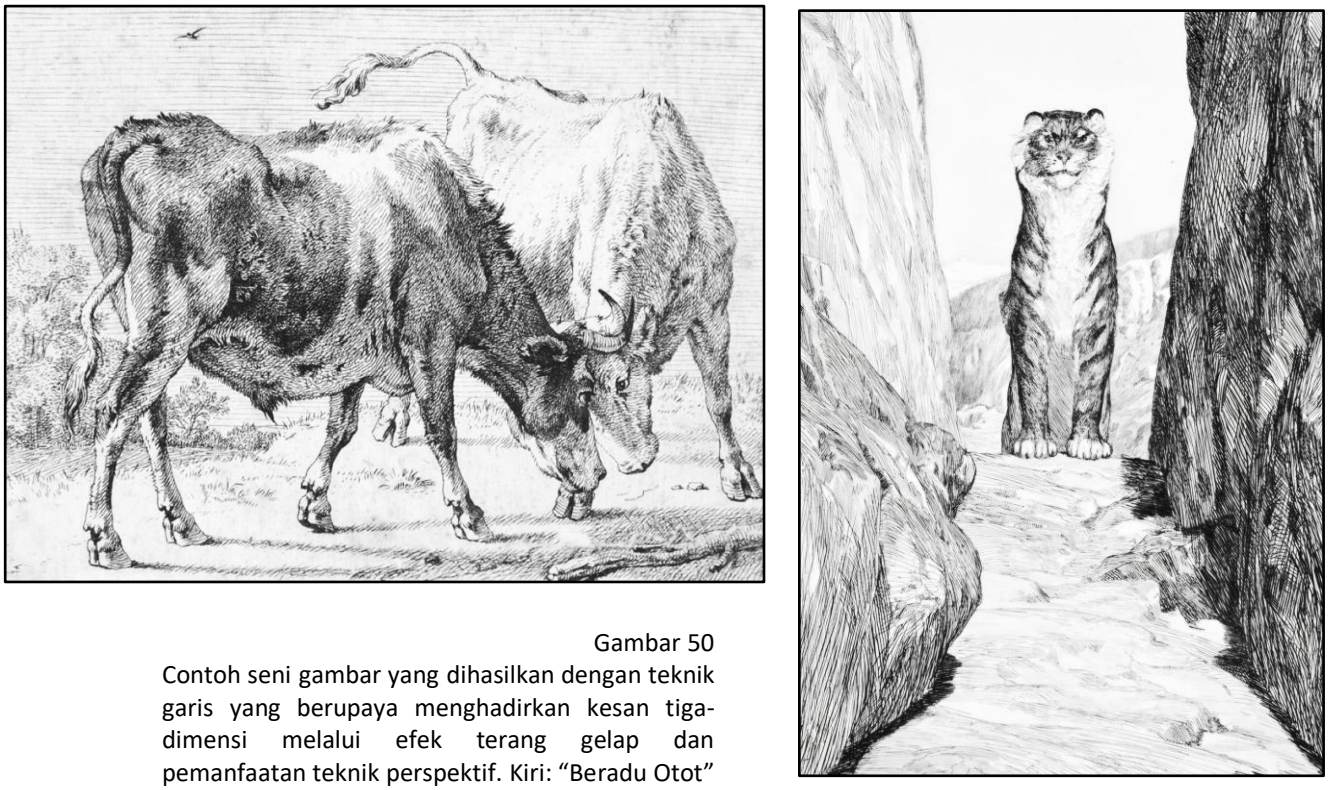
Gambar 48
Contoh seni gambar yang dihasilkan dengan teknik garis/kontur. Atas, Kiri: "Sipu' karya Salamun Kaulam; Atas, kanan: "Gadis Sahabat Ikan" karya Sofyan Salam; Bawah: Cathedral St. Basil dalam garis kontur, Rusia (Wikicommons).

Dalam menerapkan teknik kontur, tantangan pegambar yakni bagaimana menangkap esensi sebuah obyek, karena garis tepi itu sendiri adalah sesuatu yang imajinatif. Tidak nyata melekat pada sebuah obyek. Teknik gambar kontur telah digunakan oleh para pegambar di masa lalu sebagaimana yang ditunjukkan oleh pegambar masa Firaun di Mesir ribuan tahun lalu. Pegambar di masa Firaun tersebut menggunakan garis untuk menampilkan figur tertentu secara flat dan digayakan (Lihat Gambar 5).



Gambar 49
Contoh Seni gambar hitam-putih dengan teknik garis/kontur dengan obyek yang bersifat abstrak. Kiri: “Wajah” karya Salamun kaulam; Kanan: “Anna dan Leopold” karya Paul Klee (Artvee).

Selain teknik kontur yang secara sengaja tidak berupaya menghadirkan ilusi tiga dimensi, teknik garis jenis lainnya justru berupaya menggambarkan kesan bentuk/volume dan tekstur melalui penciptaan efek terang-gelap dan pemanfaatan teknik perspektif (Lihat Gambar 50). Kedua jenis teknik garis ini yakni teknik kontur dan teknik garis yang berupaya menampakkan ilusi tiga-dimensi, menawarkan pesona masing-masing.



Gambar 50
Contoh seni gambar yang dihasilkan dengan teknik garis yang berupaya menghadirkan kesan tiga-dimensi melalui efek terang gelap dan pemanfaatan teknik perspektif. Kiri: "Beradu Otot" karya Paulus Poller (Artvee); Kanan: "Harimau" karya Max Klinger (Artvee).

Gambar dengan teknik bidang atau gambar silhuet memanfaatkan elemen bidang sebagai elemen tunggal atau elemen utama. Elemen bidang tersebut berupa bidang yang solid dengan warna dan nada tunggal, lazimnya hitam atau putih.

Teknik ini sangat populer pada Abad ke-18 dan 19 di Eropa. Biasanya obyek dari teknik silhuet ini adalah potret seseorang dilihat dari arah samping (profil). Nama teknik silhuet ini berasal dari nama seorang Menteri Keuangan

di Perancis yang amat gemar dengan teknik ini. Namanya adalah Etienne de Silhoutte. Potret profil orang yang digambarkan dengan teknik ini umumnya adalah para pesohor.

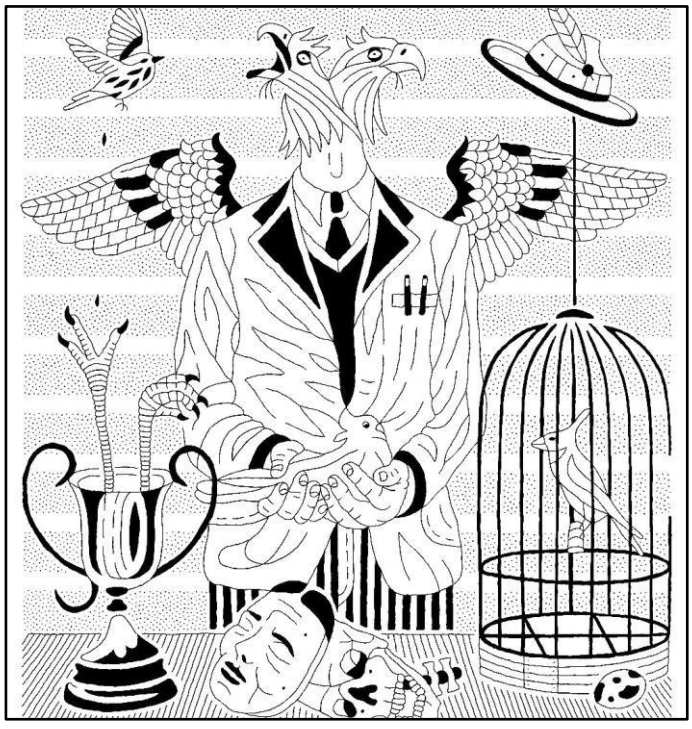
Di kemudian hari, potret profil orang biasa pun menjadi lazim dan obyeknya pun meluas tidak hanya terbatas pada potret profil manusia, tetapi juga binatang, pohon, bangunan, kendaraan, atau adegan.

Gambar 51
Contoh seni gambar hitam-putih dengan teknik silhuet yang mennggambarkan suasana di meja makan. pegambar tidak teridentifikasi (Rawpixel).

Seni gambar dengan teknik kombinasi memanfaatkan elemen titik, garis, dan bidang secara bersama-sama. Kombinasi tersebut dapat berupa kombinasi dua elemen atau tiga elemen sekaligus. Dengan teknik kombinasi

tersebut berbagai efek dapat ditampilkan pada karya sebagaimana yang terlihat pada Gambar 52, 53, 54 dan 55.

Gambar 52
Contoh Seni gambar hitam-putih dengan teknik kombinasi elemen titik, garis, dan bidang. Karya yang menggambarkan suasana “Hiruk-Pikuk” ini merupakan karya Arthur Rackham (Artvee, Unsplash).



Gambar 53

Contoh seni gambar yang dihasilkan dengan teknik kombinasi elemen titik, garis, dan bidang. Atas, kiri: “Disekap oleh Kegelapan,” pegambar tidak teridentifikasi (Pixabay); Atas, kanan: “Fana dan Abadi,” karya Carlo de Fornaro (Artvee); Bawah: “Malaikat lainnya,” pegambar tidak teridentifikasi (Wikicommons).

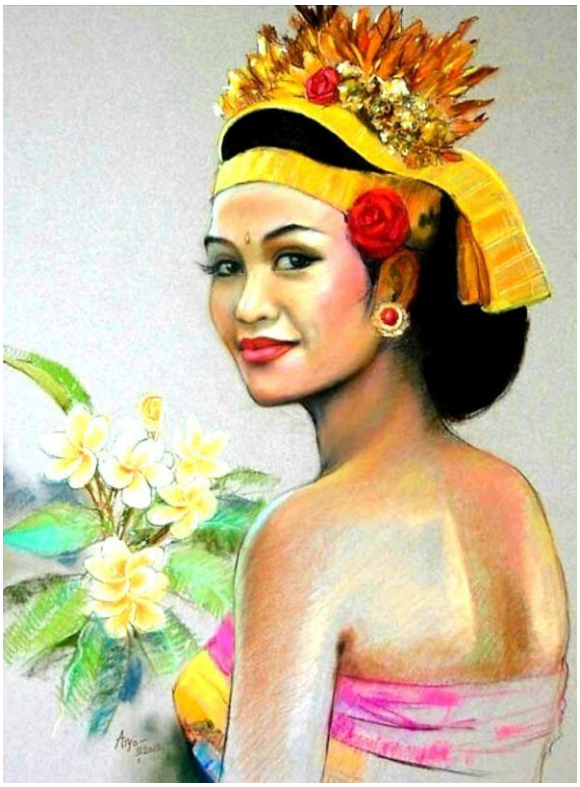
Gambar 54
Contoh Seni gambar hitam-putih dengan teknik kombinasi elemen titik, garis, dan bidang. Judul karya ini adalah “Kucing Sahabat Ikan” karya Sofyan Salam.

Gambar 55

Contoh Seni gambar hitam-putih dengan teknik kombinasi elemen titik, garis, dan bidang. Kiri: Sebuah gambar untuk ilustrasi sebuah ceritera tentang pembunuhan misterius, karya Wedha Abdul Rasyid; Kanan: "Kakak dan Adik" karya Salamun Kaulam.

2. Seni Gambar dalam Wujud Multiwarna

Pernyataan Dominic Rouse, sebagaimana yang diungkapkan di muka bahwa "warna adalah segalanya" merefleksikan potensi warna dalam penciptaan karya seni rupa. Warna yang variannya begitu banyak, jika dimanfaatkan secara bijak, akan mampu menghadirkan ide visual yang efektif dan artistik. Sebagai elemen visual, warna dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian dan menggugah emosi.

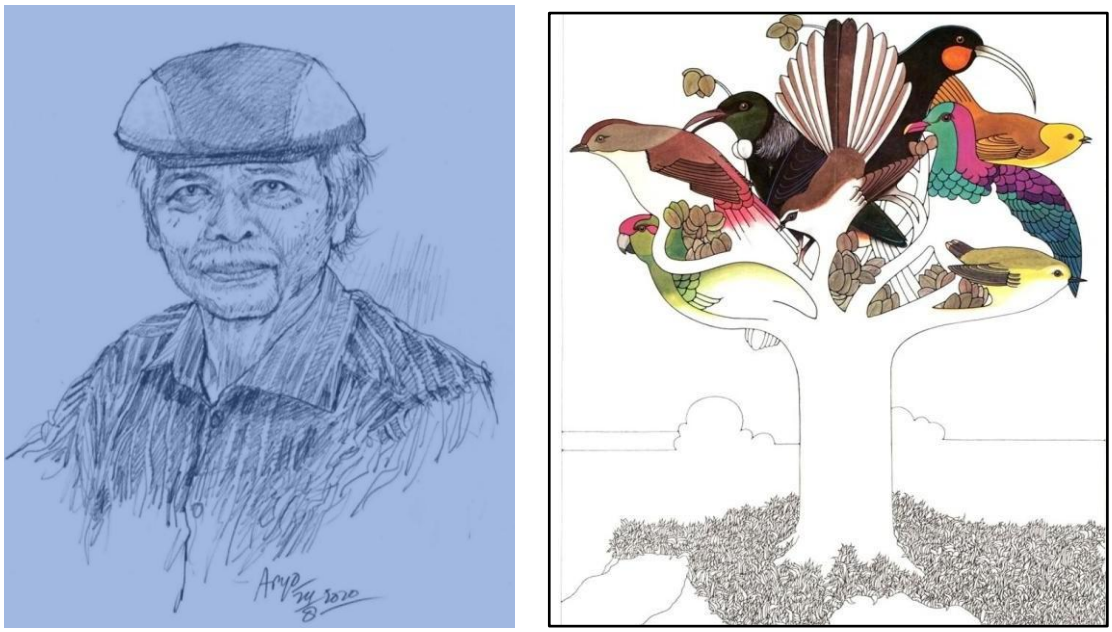


Gambar 56
Contoh seni gambar dalam wujud multiwarna. Kiri: "Seekor Kucing di Suatu Malam" karya Sofyan Salam dengan menggunakan teknik *mixed media* (pensil warna, tinta cina, dan cat poster) di atas kertas karton; Kanan: "Gadis Bali" karya Aryo Sunaryo dengan media pastel di atas kertas.

Telah menjadi pengetahuan umum bahwa warna pigmen, terdiri atas tiga warna dasar yang dikenal sebagai warna primer yakni kuning, merah, dan biru. Ketiga warna tersebut dapat dipercerah, dimuramkan dan dikombinasikan sedemikian rupa untuk menjadikan warna yang dihasilkan menyenangkan dipandang, menarik, dan menghadirkan suasana hati tertentu.

Dalam pemanfaatannya, warna dalam seni gambar dapat dikelompokkan dalam dua kategori: (1) warna alamiah yakni warna yang merepresentasikan warna sesungguhnya dari obyek yang digambarkan. Misalnya, warna daun adalah hijau tetapi dapat menjadi jingga karena pengaruh musim semi. Demikian pula langit, warnanya biru di saat cerah, dan berwarna jingga di ufuk barat pada sore hari. Bagaimana warna diterapkan

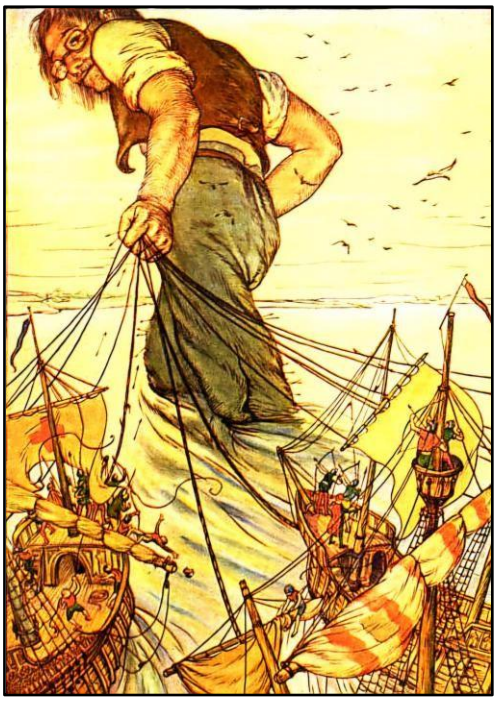
untuk menggambarkan daun atau langit, tergantung kondisi daun atau langit yang akan ditampilkan; (2) warna artifisial yakni warna yang dipilih tidak mengacu pada warna obyek yang digambarkan tetapi berdasarkan pertimbangan khusus misalnya makna simbolik sebuah warna. Warna sebagai simbol, mengacu pada makna warna yang oleh kelompok masyarakat tertentu disepakati. Misalnya, dalam masyarakat ilmuwan biologi lazim digunakan warna merah untuk menggambarkan arteri (*arteries*), warna biru untuk vena (*veins)*, dan warna kuning untuk saraf (*nerves*). Meskipun kenyataannya, warna arteri, vena, dan saraf tidak seperti itu. Pertimbangan lainnya adalah pertimbangan dari aspek desain. Warna untuk kepentingan desain, dipilih demi kepentingan menonjolkan atau mengaburkan suatu obyek yang akan digambarkan. Pertimbangannya adalah aspek keefektifan komunikasi secara psikologis. Secara psikologis, warna dapat menstimulasi perhatian. Sebagai misal, warna kuning dengan latar belakang hitam akan lebih menarik perhatian dari pada warna abu-abu dengan latar belakang hitam. Warna merah dan jingga merangsang semangat dan kegembiraan, sementara warna biru dan hijau menghadirkan perasaan sejuk dan ketenangan.



Gambar 57

Kiri: “Potret A. Kahar Wahid” karya Aryo Sunaryo; Kanan “Dukung Konservasi” karya anonim (Artvee, *US Information Agency*). Kedua karya tersebut menunjukkan peran warna untuk menonjolkan goresan garis, baik berperan sebagai latar belakang maupun sebagai pengisi bidang yang terbentuk oleh garis.

Potensi warna sebagai elemen yang dapat menimbulkan kenyamanan hati telah disadari oleh perupa sejak lama. Pada Abad ke-15, Leon Battista Alberti dan Leonardo da Vinci telah menyadari berdasarkan hasil pengamatannya bahwa warna tertentu memiliki hubungan harmoni dengan warna lainnya. Leon Battista Alberti menuliskan dalam buku *Della Pittura* bahwa ada persahabatan tertentu di antara warna sehingga jika suatu warna yang saling bersahabat didekatkan satu sama lain akan menimbulkan martabat dan keanggunan. Lebih jauh, Josef Albers seorang penulis tentang teori warna yang gagasannya mempengaruhi Sekolah Seni dan Desain Bauhaus, menegaskan bahwa warna dapat berinteraksi dan saling memengaruhi dengan efek beragam. Albers menyatakan bahwa warna berubah karena perubahan cahaya, bidang atau area, dan penempatan.



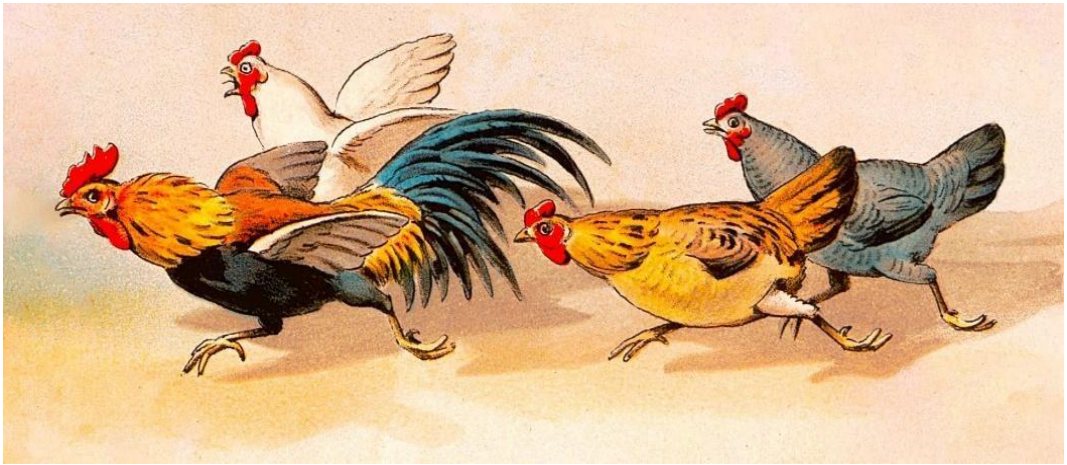
Gambar 58

Kiri: Karya seni gambar dalam buku "Perjalanan Gullivers" (Project Guttenberg); Kanan "Itik beterbangan" pegambar tidak teridentifikasi (*Public Domain Pictures net*, Andrea Stockel). Kedua karya tersebut menunjukkan peran warna untuk menonjolkan goresan garis, baik berperan sebagai latar belakang maupun sebagai pengisi bidang yang terbentuk oleh garis.

Dalam seni gambar multiwarna, warna ditampilkan dalam bentuk garis yang digoreskan dengan menggunakan alat semacam pensil warna, marker, pastel atau krayon sebagaimana yang terlihat pada Gambar 56. Goresan garis yang esensial perannya pada gambar tersebut merefleksikan ciri khas seni gambar. Kehadiran obyek atau figur yang terbentuk oleh garis merupakan

karakteristik dari karya seni gambar yang dalam kasus tertentu membedakannya dengan lukisan. Pada lukisan yang bercorak abstrak ekspresionisme, *color field painting* dan *post-painterly abstraction*, misalnya, warna merupakan elemen utama tanpa didampingi oleh obyek atau figur yang terbentuk oleh goresan garis.

Gambar 59
Kiri: “Albert Einstain” karya Mansyur dengan teknik cat air dan pena; Kanan: “Potret diri” karya Muhammad Risyaidil Adhlani dengan menggunakan teknik pensil warna.



Gambar 60
Contoh seni gambar yang berwujud multiwarna. Atas: "Presiden di Tahun Babi" karya Laksmi Shitaresmi; Bawah: "Ayam Berlarian," pegambar tidak teridentifikasi (*Public Domain Pictures*, Andrea Stockel).

Gambar 61
Seni gambar yang berwujud multiwarna. Atas: "Tipu Muslihat" karya Dien Yodha; Bawah, kiri: "Legenda we Taddampali" karya Muhammad Suyudi; Bawah, kanan: "Diserang Lebah," dari Buku Madhumalati Varta. Pegambar tidak teridentifikasi (Rawpixel).

Pada seni gambar, selain ditampilkan dalam bentuk goresan garis, warna juga ditampilkan sebagai unsur pendukung yang berperan memperkuat efek goresan garis, baik berperan sekadar sebagai latar belakang (Lihat Gambar 57 kiri), maupun berperan sebagai pengisi bidang permukaan obyek yang terbentuk oleh garis.

Untuk pengisian warna pada permukaan obyek atau figur, pewarna basah semacam cat air atau cat poster yang disapukan dengan menggunakan kuas, lazim dilakukan. Teknologi digital yang menawarkan fasilitas untuk menghasilkan karya seni gambar multiwarna, dimanfaatkan pula oleh para pegambar sebagaimana yang terlihat pada Gambar 60 (atas).

Dalam hal alat/bahan pewarnaan yang digunakan, pegambar biasanya memiliki kesukaan personal. Ada yang senang menggunakan pensil warna, marker, cat air/poster, cat akrilik, dan sebagainya. Dalam penggunaannya, alat/bahan pewarnaan juga dipilih oleh pegambar berdasarkan pertimbangan kesesuaian obyek yang akan digambarkan. Dalam praktiknya, pegambar seringkali menggunakan beberapa alat/bahan sekaligus (*mixed media*) untuk memaksimalkan efek informatif dan artistik.

Demikianlah uraian singkat tentang gambar dalam wujud hitam-putih dan multiwarna yang hadir untuk memaksimalkan potensi gambar sebagai media komunikasi visual yang efektif dan artistik.

4

Seni Gambar

TEMA

TEMA

Pendekatan Obyektif dan Subyektif

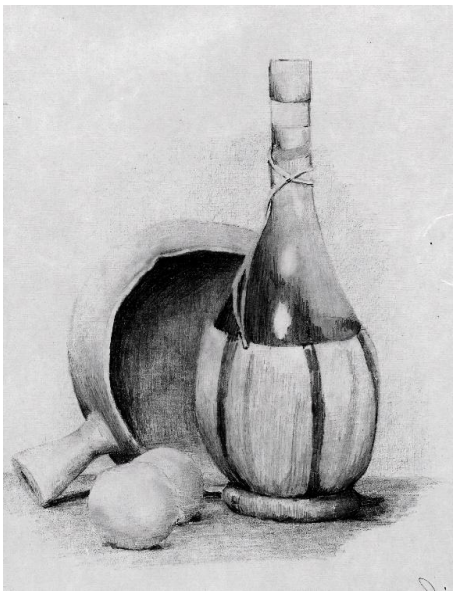
Seni gambar tampil dalam beragam tema. Tema atau *subject matter*, adalah obyek, peristiwa, atau ide yang digambarkan. Tema yang dibahas dalam tulisan ini meliputi benda statis, hewan, manusia, pemandangan, dan adegan. Dalam menampilkan tema tersebut, pegambar menggunakan dua pendekatan yang berbeda, yakni "pendekatan obyektif" dan "pendekatan subyektif." Pendekatan obyektif bermakna pendekatan yang berorientasi pada bagaimana mengungkapkan tema secara obyektif agar mudah dicerna oleh audiensi. Karena itu pendekatan obyektif disebut pula sebagai pendekatan informatif. Sebaliknya, pendekatan subyektif bermakna pendekatan yang mengutamakan kebebasan pegambar menafsirkan tema yang digambarkannya. Sesungguhnya, tidak ada pendekatan yang sungguh-sungguh murni. Kenyataannya, tema yang ditampilkan melalui pendekatan obyektif, tidak dapat melepaskan diri dari subyektivitas pegambarnya. Demikian pula pendekatan subyektif, dalam berbagai kasus, menampakkan pula hal obyektif. Dengan demikian, pendekatan tersebut dapat dimaknai sebagai kecenderungan utama dari pegambar dalam menampilkan tema gambarnya.

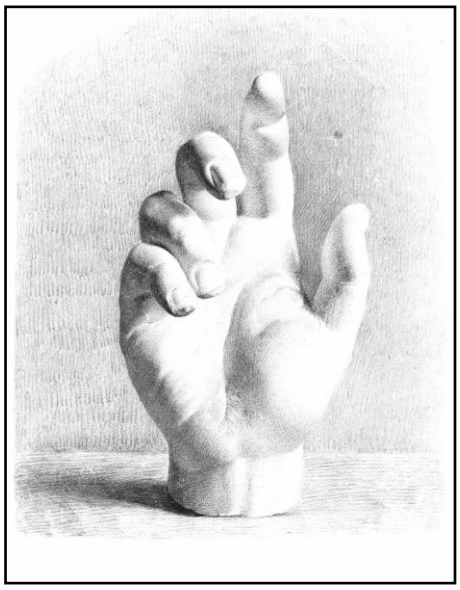
1. Benda Statis

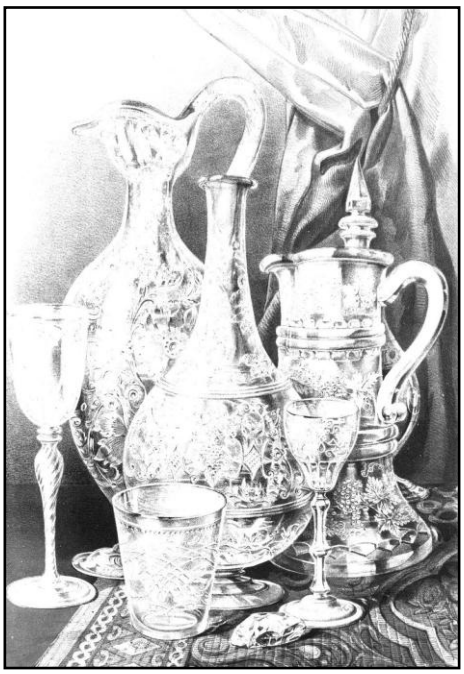
Benda statis yang identik dengan istilah "benda tak bergerak," meliputi benda alam dan benda buatan manusia. Dalam seni gambar, dikenal berbagai cara penggambaran benda statis. Salah satu cara yang paling populer dikenal dengan nama *still life drawing* atau populer di Indonesia dengan nama 'gambar alam benda' atau 'gambar bentuk.' Pada gambar alam benda, pegambar menampilkan benda (biasanya benda berukuran kecil semacam gelas, buku, botol, bunga dengan vasnya, atau buah). Benda tersebut, diatur sedemikian rupa untuk digambar dari sudut pandang tertentu. Agar tampak lebih hidup dan dramatis, benda yang tertata tersebut disoroti pula dengan sinar lampu dari arah tertentu. Lihat contoh gambar alam benda pada Gambar 62 dan 63.

Secara tradisional, gambar alam benda diwujudkan dalam corak realistis. Sejak zaman kuno, gambar alam benda telah dikenal sebagaimana yang terlihat pada peninggalan seni rupa Mesir, Yunani, dan Romawi. Gambar alam benda ini kemudian populer kembali pada Abad ke 16 dan 17 di Eropa,

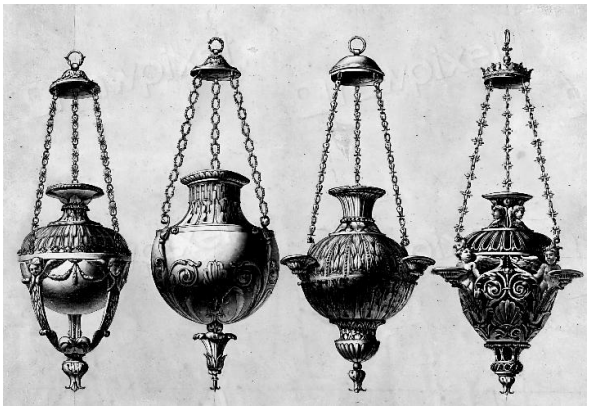
khususnya di Belanda dan Spanyol. Sejak itu, gambar alam benda terus berkembang dan menjadi salah satu genre seni yang populer di seluruh dunia.

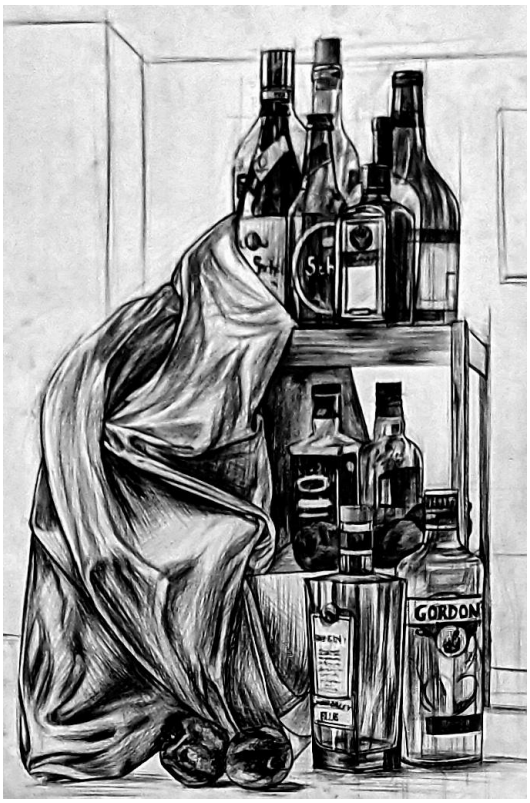






Gambar 62
Seni gambar berupa "gambar alam benda" (*still life drawing)* yang terdiri atas benda tunggal atau benda kelompok yang tertata. Atas, kiri: "Botol, panci, dan buah," pegambar tidak teridentifikasi (Wikicommons); Atas, kanan: "Model Tangan dari Bahan Gips" karya Dankvart Dreyer (Artvee); Bawah: "Gelas-gelas" karya Mathew Digby Wyat (Artvee).

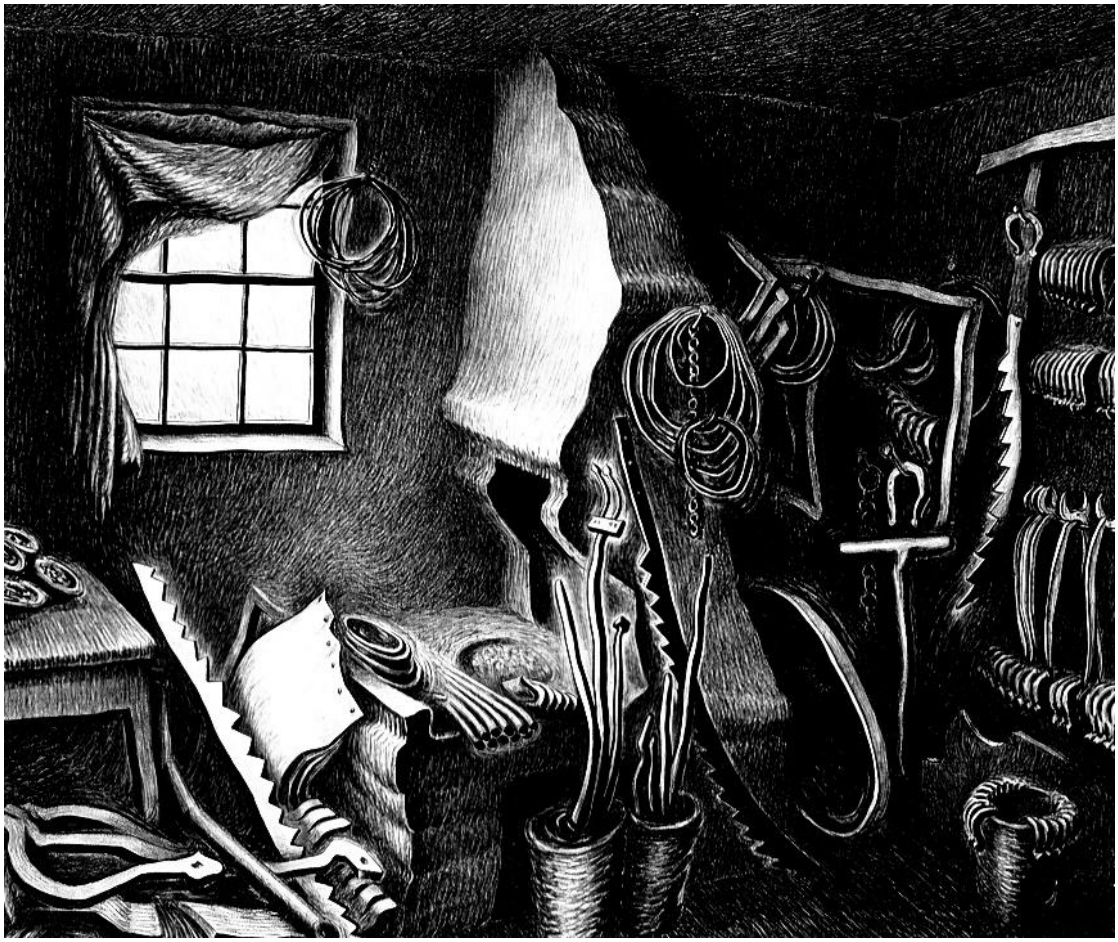




Gambar 63
Seni gambar berupa "gambar alam benda" (*still life drawing).* Kiri: "Empat Guci Tempat Dupa" pegambar tidak teridentifikasi (Rawpixel); Kanan: "Berbagai Minuman dalam Botol," pegambar tidak teridentifikasi (Unsplash).

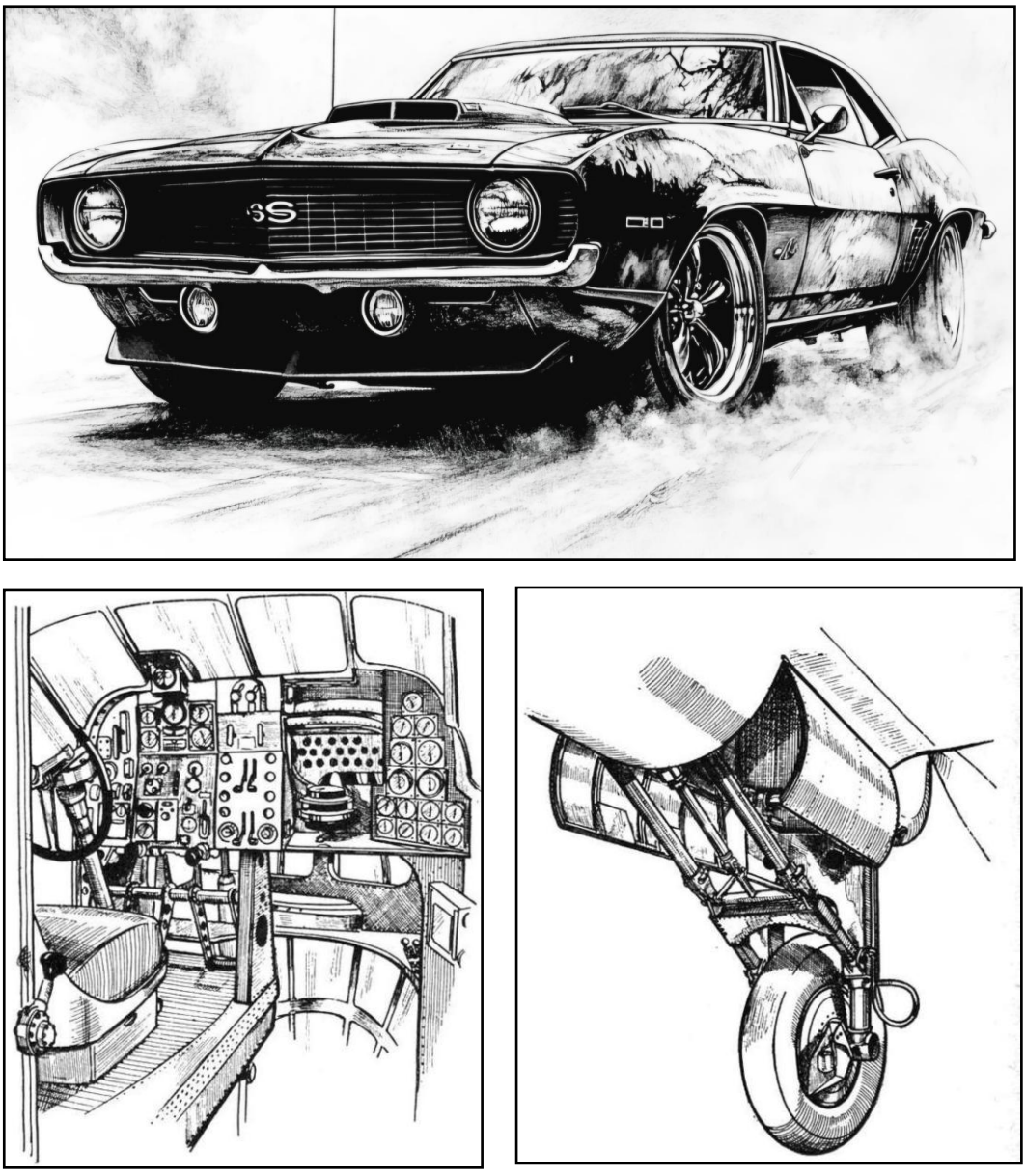
Di Cina, gambar alam benda juga telah dikenal lama, yakni sejak masa Dinasti Song (960-1279 M) dan berlanjut ke masa berikutnya. Di Jepang, berkat pengaruh dari budaya Cina, gambar alam benda berkembang pesat pada Masa Edo (1603-1867 M). Dalam budaya Cina dan Jepang, gambar alam benda tidak hanya berfungsi sebagai penggambaran benda (bunga, buah, peralatan), tetapi juga sebagai ungkapan filosofi yang bersifat simbolisme.

Benda statis sebagai tema seni gambar tidak hanya ditampilkan sebagai "benda tertata" sebagaimana yang tercermin pada gambar alam benda, tetapi juga sebagai benda "secara apa adanya" dengan latar tertentu, seperti yang terlihat pada Gambar 64. Penggambaran semacam ini mungkin terjadi karena pegambar, secara tidak terduga menemukan sebuah atau sekelompok benda dengan latar tertentu, misalnya sudut ruangan, menarik untuk digambar tanpa harus ditata terlebih dahulu.



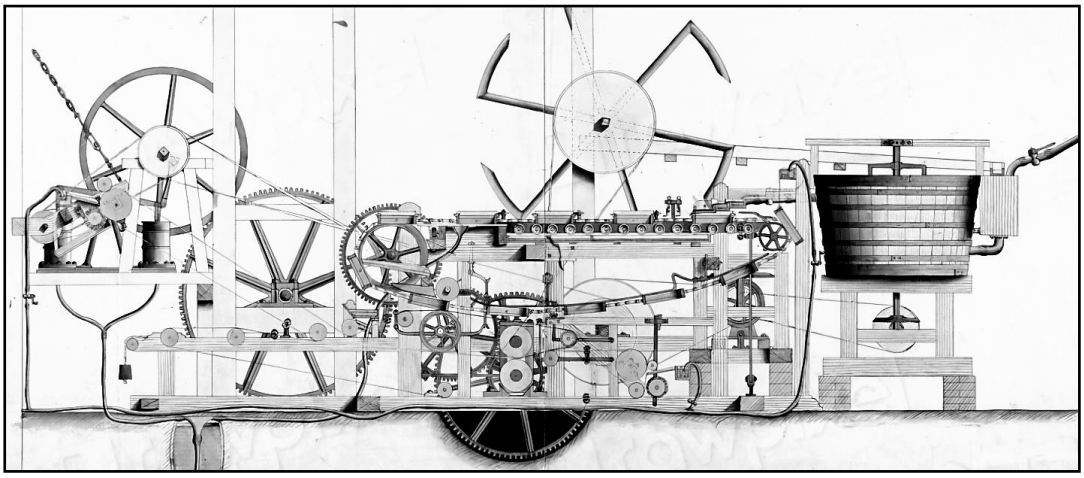
Gambar 64
Seni gambar dengan obyek benda statis yang digambar tanpa terlebih dahulu ditata sebagaimana lazimnya pada gambar alam benda (*still life drawing).* Gambar yang berjudul "Sudut Bengkel" ini merupakan karya Wanda Gag seorang pegambar dari Amerika Serikat (*Amon Carter Museum of American Art*).

Dalam seni gambar, benda statis dalam ukuran besar seperti kapal laut yang sedang berlabuh, mobil terparkir, dan sebagainya biasanya digambarkan secara berdiri-sendiri, baik dalam keadaan apa adanya (Lihat Gambar 65, atas) atau dalam bentuk konstruksi (Lihat Gambar 66). Kadangkala, hanya sebagian dari benda yang berukuran besar tersebut yang digambar seperti yang terlihat pada Gambar 65 (bawah).



Gambar 65

Atas: “Mobil Camaro SS.” Pegambar tidak teridentifikasi. Gambar ini merupakan contoh benda statis yang digambarkan secara berdiri sendiri (*Stock Cake com*); Bawah: Bagian dari sebuah pesawat terbang yakni ruang pilot dan roda. Pegambar tidak teridentifikasi (*Itoldya 420 Getarchive*).



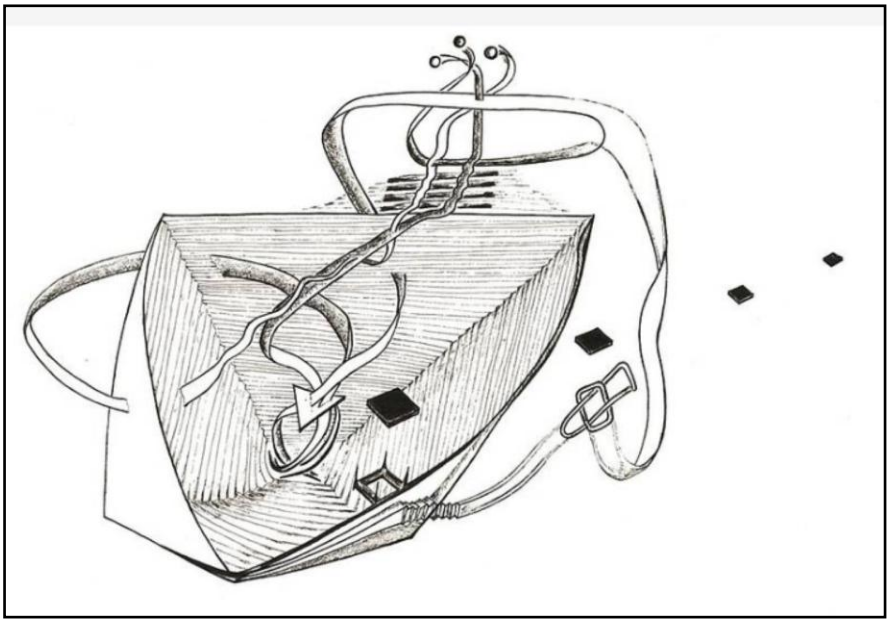
Gambar 66
Benda statis yang digambarkan secara diagramatik. Benda yang digambarkan ini adalah “alat pembuat kertas” zaman kuno.” Pegambar tidak teridentifikasi (Rawpixel).

Gambar 67
Tumbuhan dapat dikategorikan sebagai benda statis. Kiri: “Daun Palem.” Pegambar tidak teridentifikasi (Picryl); Kanan: “Kembang,” karya Charles de Germaine (Unsplash).

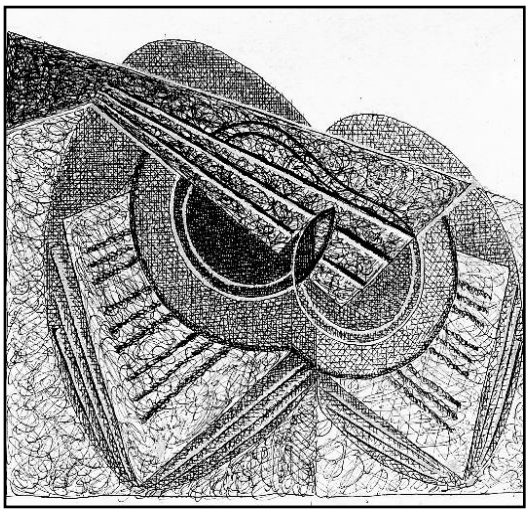
Karya seni gambar yang menampilkan benda statis sebagaimana yang terlihat pada Gambar 62 hingga 67 merupakan contoh karya yang dibuat dengan pendekatan obyektif yang bertujuan memberikan informasi jelas tentang benda yang digambarkan. Teknik gambar corak realistis (pemanfaatan ilmu perspektif, kesesuaian bentuk benda dan efek cahaya yang menimpa benda) yang diterapkan pegambar, relevan dengan pendekatan obyektif. Demikian pula halnya dengan penggambaran benda secara diagramatik, seperti yang terlihat pada Gambar 66.

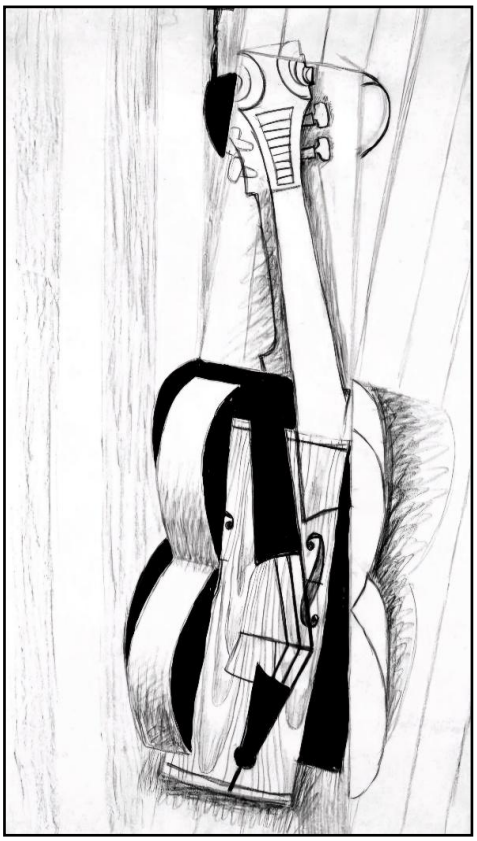
Pada beberapa gambar yang menggunakan pendekatan obyektif tersebut, tercermin pula bahwa sesungguhnya setiap pegambar tidak terlepas dari subyektifitas personal yang tercermin pada corak gambar masing-masing.

Selanjutnya pendekatan subyektif pegambar dalam menampilkan benda statis dalam gambarnya terlihat pada Gambar 68 hingga 72. Pada beberapa gambar tersebut, terlihat bagaimana pegambar secara bebas menafsirkan benda atau sekumpulan benda yang digambarkannya. Dibalik kesubyektifan pegambar, masih terlihat penggambaran benda secara obyektif yang memungkinkan audiensi mengenal benda yang digambarkan. Meskipun di sana-sini terlihat kejanggalan yang disengaja. Tercermin pula pada seni gambar yang pegambarnya menerapkan pendekatan subyektif, akan corak atau gaya tertentu seperti corak abstrak (Gambar 68), kubistis (Gambar 69), konstruktivis (Gambar 70), dan surealistis (Gambar 71).

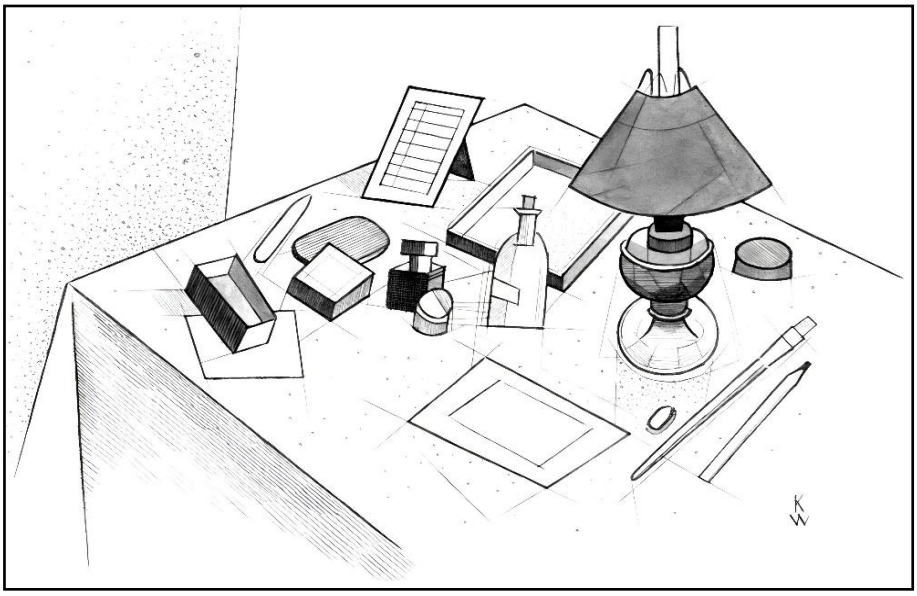


Gambar 68
Karya Seni gambar dengan pendekatan subyektif. "Tetikus (*mouse)* Komputer" Pegambar tidak teridentifikasi (Picryl).



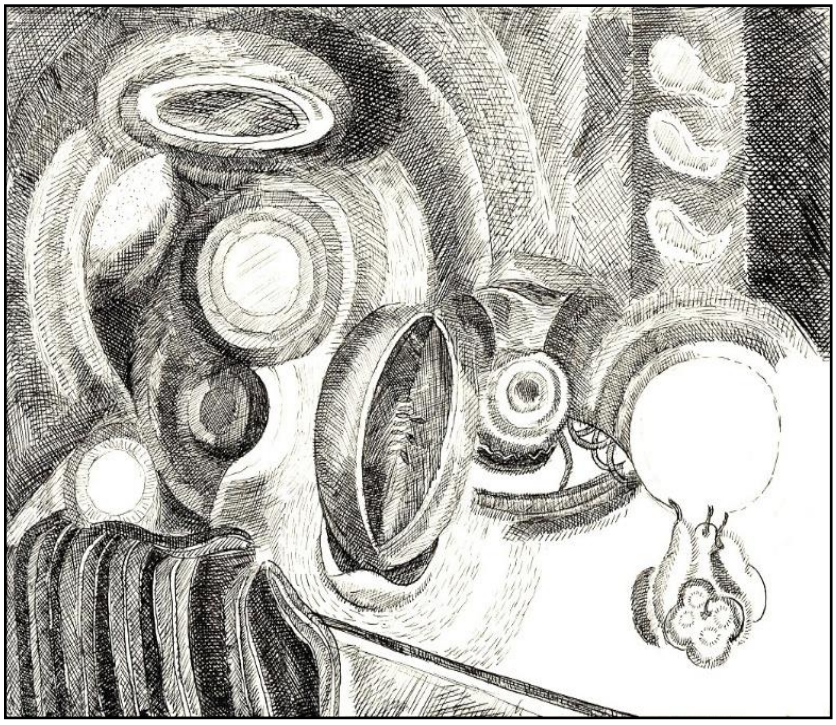


Gambar 69
Karya Seni gambar dengan pendekatan subyektif. Atas: “Masih Hidup dengan Guitar Musik” karya Juan Gris (Artvee); Bawah, kiri: “Biola Tergantung di Dinding” karya Juan Gris (Itoldya 420 Getarchive); Bawah, kanan: Alam Benda kubistis dengan Guitar” karya Jan Matulka (Wikicommons).

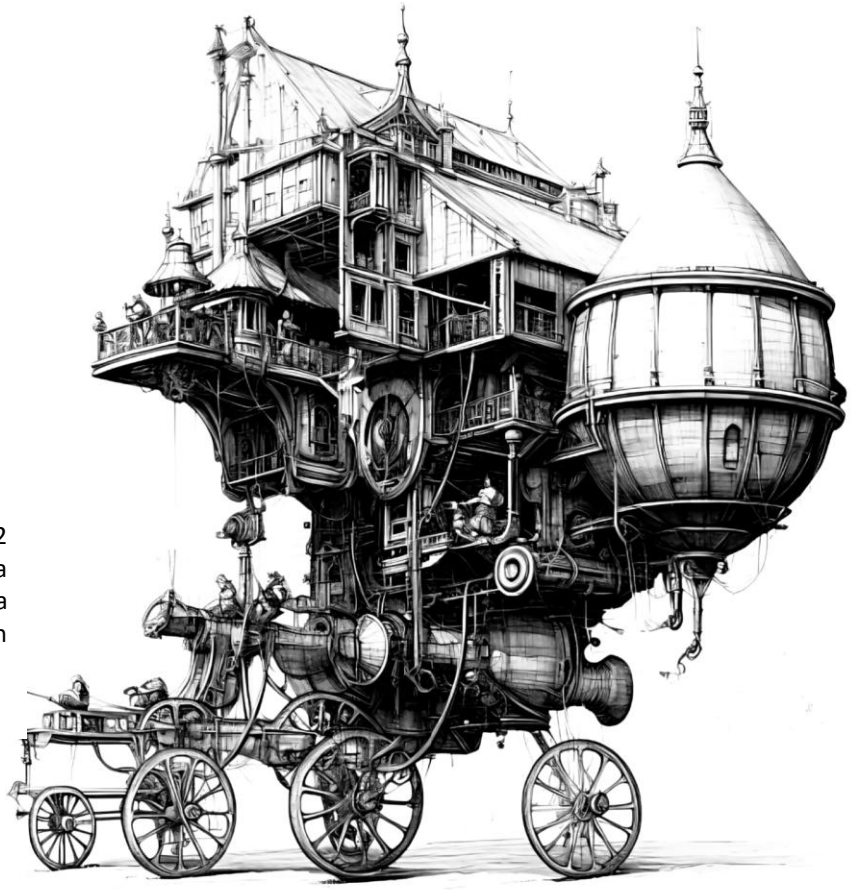


Gambar 70

Karya Seni gambar dengan pendekatan subyektif. Atas: "Tempat Kerja Wiener" karya Karl Wiener (Artvee); Bawah: "Tanpa Judul" karya Karl Wiener (Artvee).



Gambar 71
Karya Seni gambar obyek benda dengan pendekatan subyektif. Atas: “Alam Benda Kubistis” karya Waliszewski (Wikicommons); Bawah: “Alam Banda” karya Robert Delaunay (Artvee).



Gambar 72
Karya seni gambar obyek benda dengan pendekatan subyektif. Karya ini menggambarkan "kendaraan fantasis" karya Tylijura (Pixabay)."

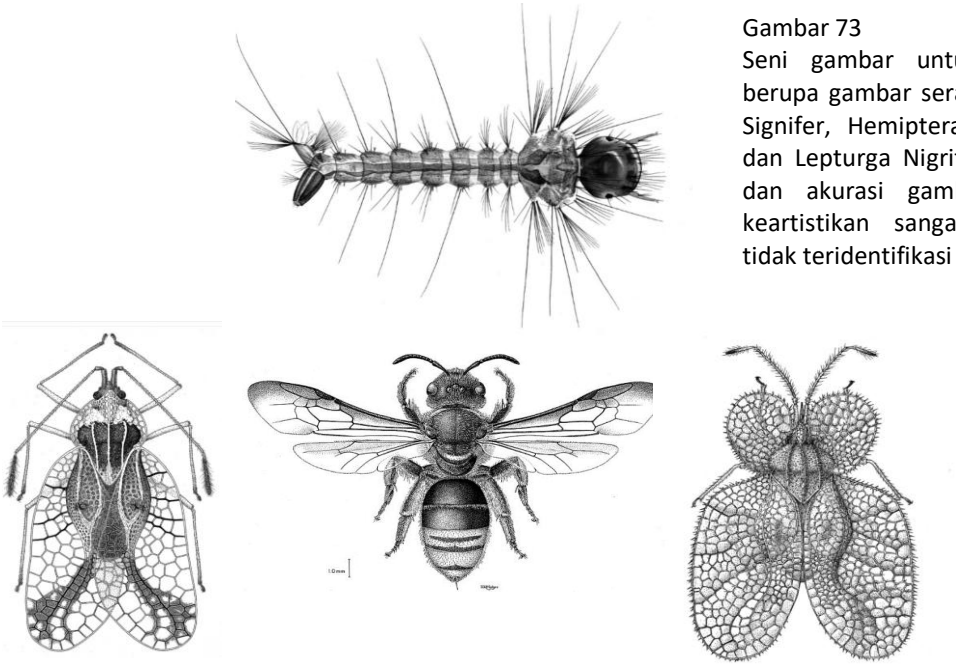
2. Hewan

Hewan telah menjadi tema karya seni rupa sejak zaman kuno sebagaimana yang tercermin pada peninggalan seni rupa (gambar/lukisan, patung, dan kerajinan) di dunia Timur dan Barat. Dewasa ini, hewan tetap menjadi tema penting dalam karya seni rupa. Dalam bidang seni gambar misalnya, tema hewan merupakan sebuah keniscayaan. Kebutuhan dunia ilmu pengetahuan, khususnya zoologi, untuk mempelajari berbagai aspek dari

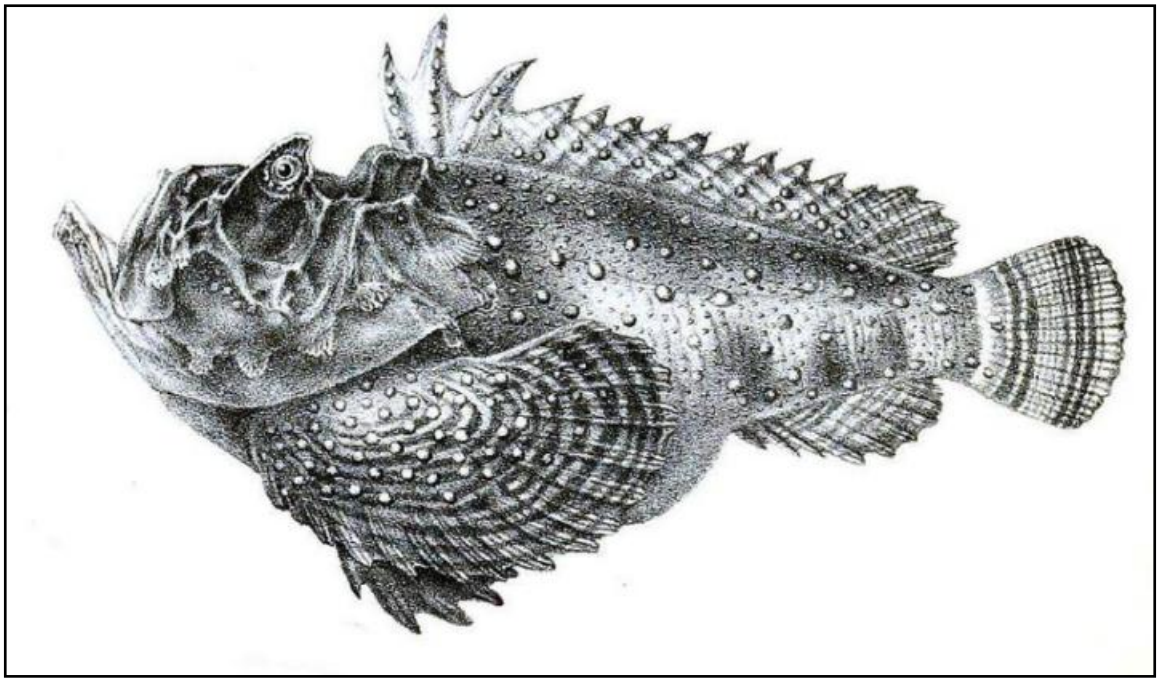
kehidupan hewan menjadikan “gambar hewan” sebagai kebutuhan mutlak yang tidak tergantikan. Demikian pula dunia sastera, sangat membutuhkan “gambar hewan dalam beragam perilakunya” sebagai ilustrasi bagi karya sastera, khususnya fabel. Tidak kalah pentingnya pula kebutuhan perupa yang tertarik menjadikan hewan tertentu sebagai media ekspresi estetisnya.

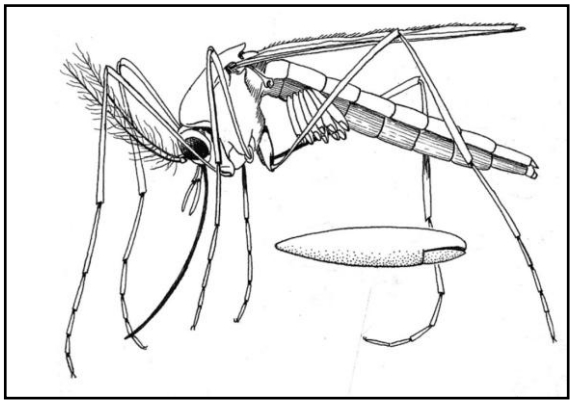
Dalam menggambarkan hewan, pegambar diperhadapkan dengan tantangan khusus. Berbeda dengan benda statis yang pasif dan mudah ditata, hewan adalah makhluk hidup yang dinamis dan sulit diatur-atur. Belum lagi, hewan amat beragam dari berbagai aspek. Aspek tersebut antara lain aspek ukuran (ada yang kecil ada yang besar), tempat bermukim (ada yang di dalam air, di hutan, di udara, di kutub), karakter (ada yang jinak, ada yang liar), hingga pola hidup (ada yang beraktifitas siang, ada yang beraktifitas malam).

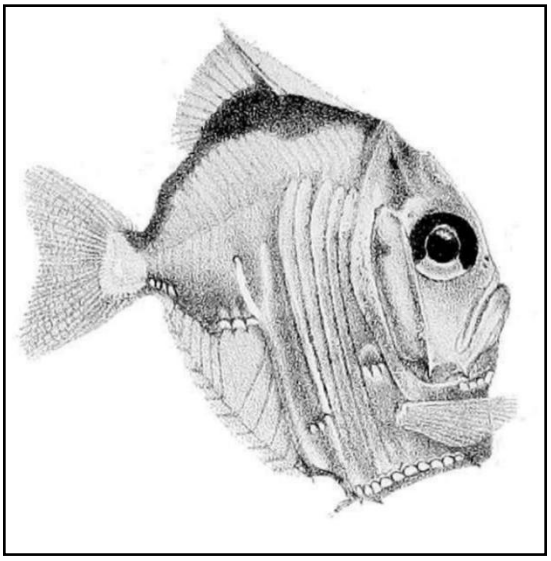
Tantangan yang dihadapi pegambar tersebut, diatasi dengan berbagai upaya dan siasat. Upaya tersebut antara lain melakukan pendekatan ke hewan yang menjadi sasaran, melakukan perekaman foto atau video, mempelajari hewan yang diawetkan (*preserved specimen*) atau memanfaatkan hasil studi orang lain (ilmuwan, fotografer, pegambar), sebagai referensi. Fasilitas yang disediakan oleh teknologi sangat membantu pegambar dalam melaksanakan tugasnya. Untuk menggambar hewan berukuran kecil, misalnya, pegambar memanfaatkan fasilitas mikroskop, kaca pembesar, atau kamera makro.



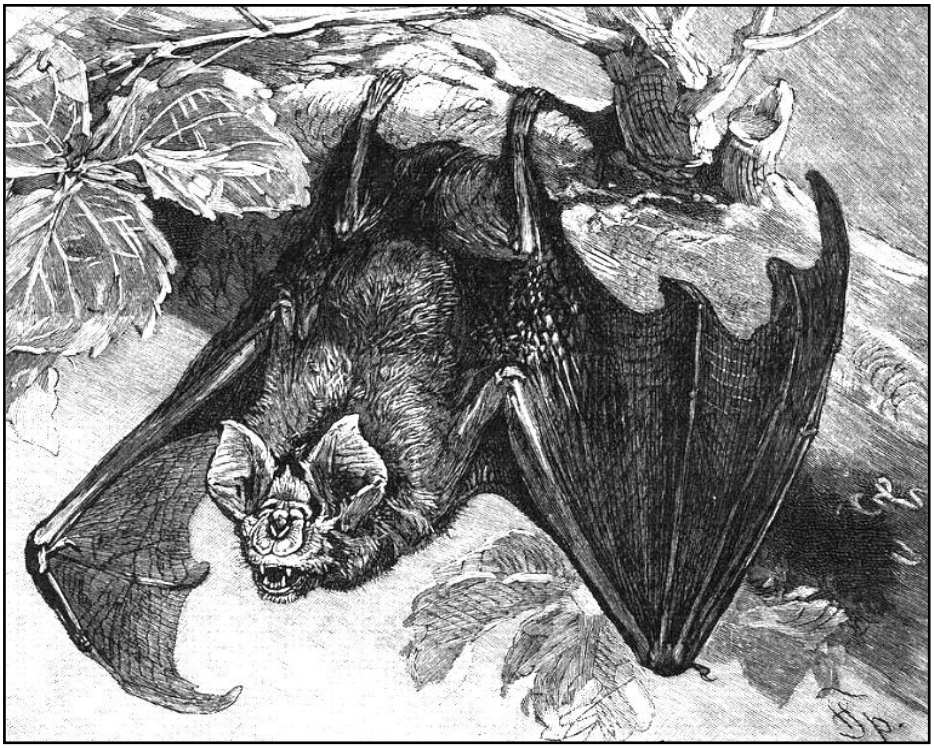
Gambar 73
Seni gambar untuk keperluan Zoologi berupa gambar serangga yakni: Bancroftia Signifer, Hemiptera, Halictus Crocotorus, dan Lepturga Nigritarsis. Faktor kejelasan dan akurasi gambar, dan tentu juga keartistikan sangat penting. Pegambar tidak teridentifikasi (*Smithsonian Institute*).



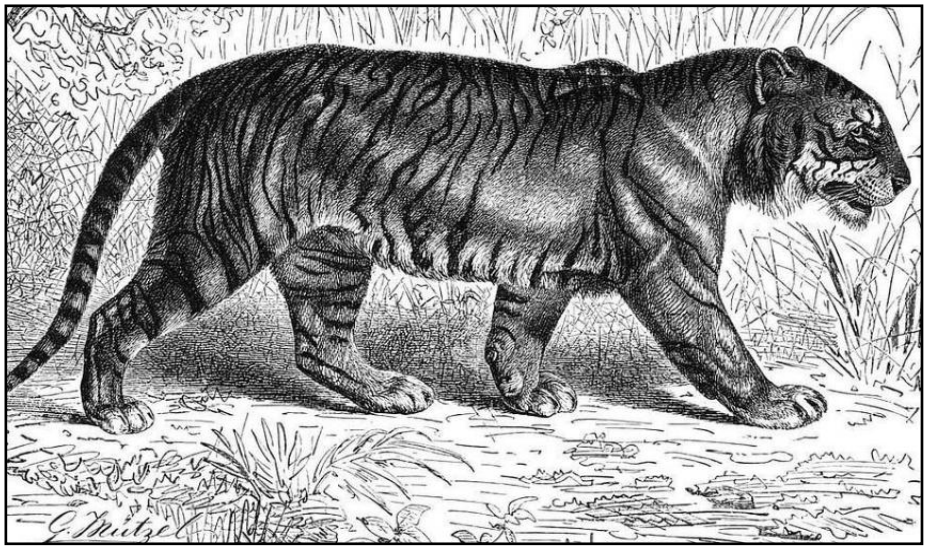


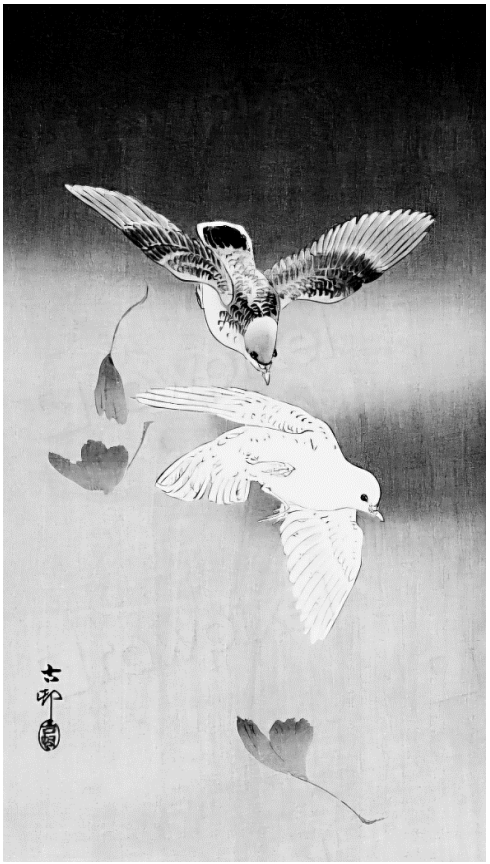


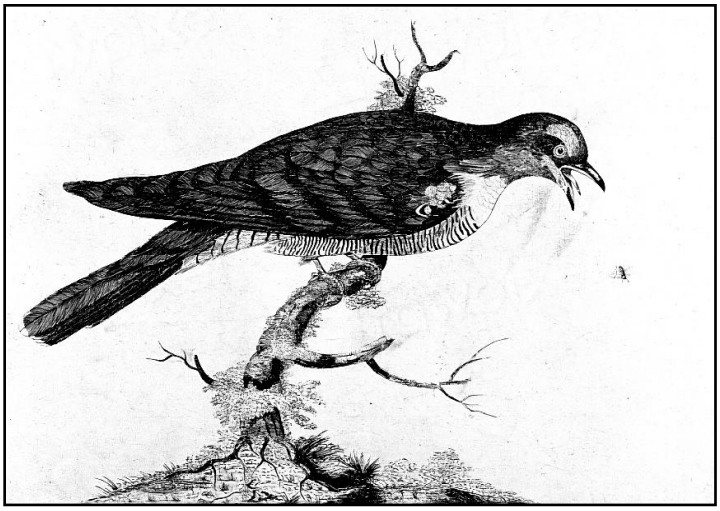
Gambar 74
Seni gambar untuk keperluan Zoologi berupa gambar ikan dan serangga yakni: ikan Synancidium Horridum (Picryl); nyamuk Psorophora (*Smithsonian Institute*); dan ikan Sternoptyx Diaphana (Picryl).



Gambar 75
Seni gambar yang berceritera tentang kehidupan kelelawar dan harimau (Picryl).





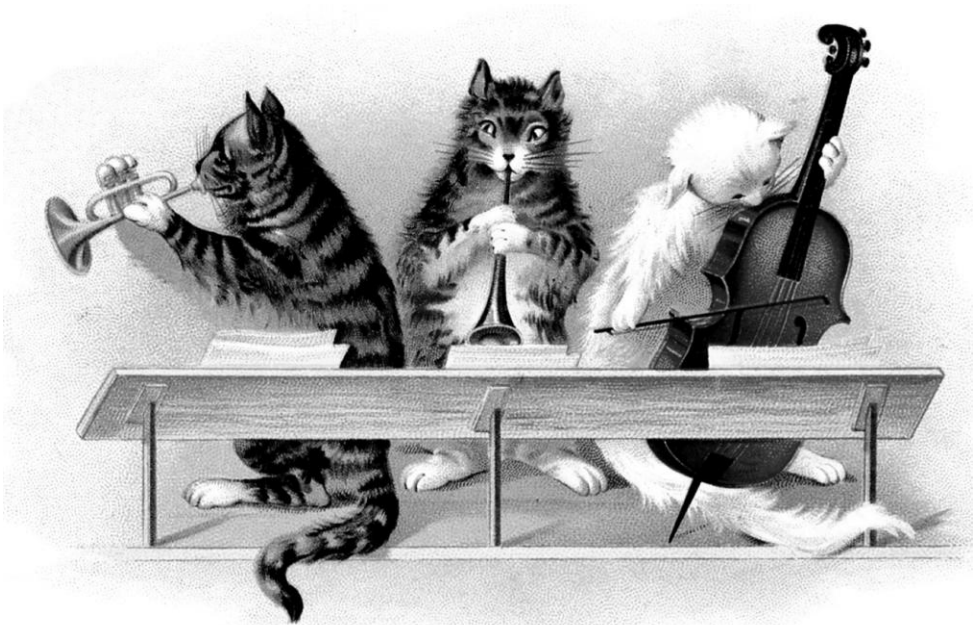


Gambar 76
Seni gambar yang berceritera tentang kehidupan burung. Kiri: “Dua Ekor Merpati” karya Ohara Koson; Kanan, atas: “Burung Bangau” karya Numata Kashu; Kanan, bawah: “Burung Kesal” karya W Hayes (Rawpixel).

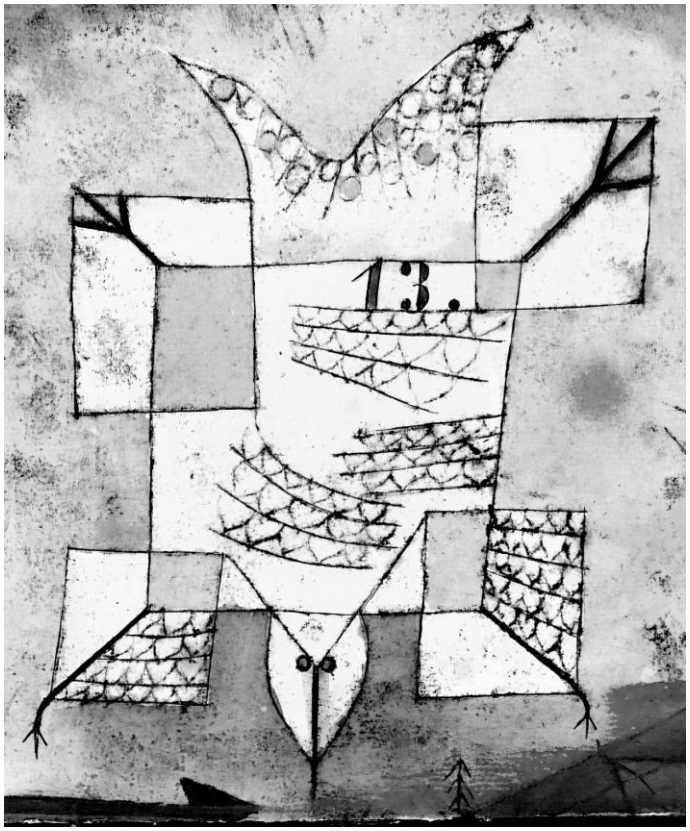
Hewan sebagai tema dalam seni gambar, menuntut pegambar memahami anatomi dan menghayati perilaku hewan. Hewan sangat bervariasi dalam hal anatomi dan perilaku. Karena itulah, muncul bidang spesialisasi pegambar. Ada pegambar yang memokuskan perhatian pada hewan yang hidup di laut; ada pegambar yang secara khusus mempelajari karakter hewan untuk keperluan pendamping ceritera fabel; ada pegambar yang khusus mempelajari serangga untuk keperluan ilustrasi buku ilmu pengetahuan (zoologi), dan sebagainya.

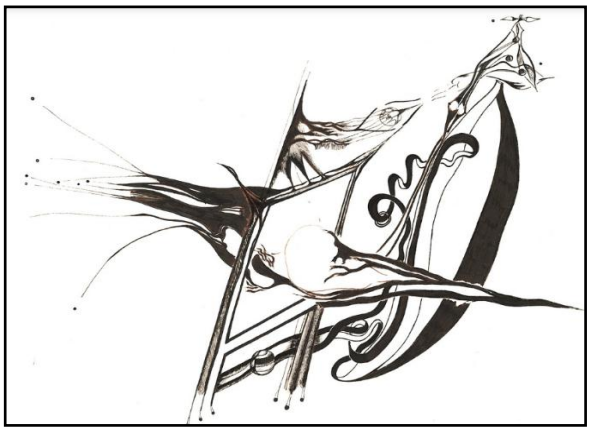
Pegambar yang bekerja untuk keperluan ilustrasi bagi buku ilmu pengetahuan tentu harus menggunakan pendekatan obyektif dalam bekerja. Ia dituntut menghasilkan gambar yang tidak hanya artistik, tetapi juga jelas dan akurat sebagaimana yang diharapkan oleh dunia ilmu. Gambar 73 dan 74 adalah contoh gambar yang jelas, akurat, dan artistik yang dimaksudkan sebagai referensi ilmu pengetahuan. Pegambar yang bekerja untuk keperluan karya sastra, khususnya fabel, tentu berada pada posisi yang lebih bebas menafsirkan hewan yang digambarkannya. Kebebasan tersebut tentu dengan tidak melupakan keefektifan komunikasi karya yang dibuatnya. Setidaknya bagi pembaca yang menjadi sasaran. Personifikasi kucing yang dilakukan seorang pegambar sebagaimana yang terlihat pada Gambar 77 adalah contoh bentuk kebebasan pegambar dalam berkarya, yang tetap mempertimbangkan aspek komunikasi.

Pegambar yang memilih hewan tertentu, sebagai media ekspresi estetisnya secara murni tanpa terbebani fungsi praktis, memiliki kebebasan yang luas sebatas imajinasinya. Gambar 78 hingga 81 adalah contoh karya seni gambar yang oleh pegambarnya diniatkan sebagai ekspresi estetis yang bersifat personal tanpa tujuan praktis.



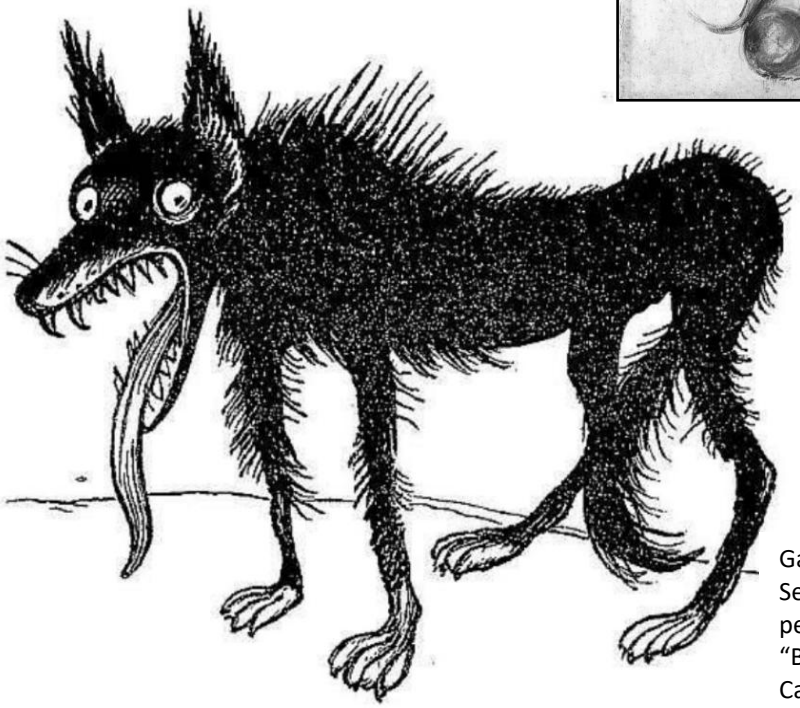
Gambar 77
Seni gambar yang menampilkan personifikasi hewan, dalam hal ini tiga ekor kucing bermain musik seolah manusia. Pegambar tidak teridentifikasi (*Public Domain Pictures Net*, Claudette).





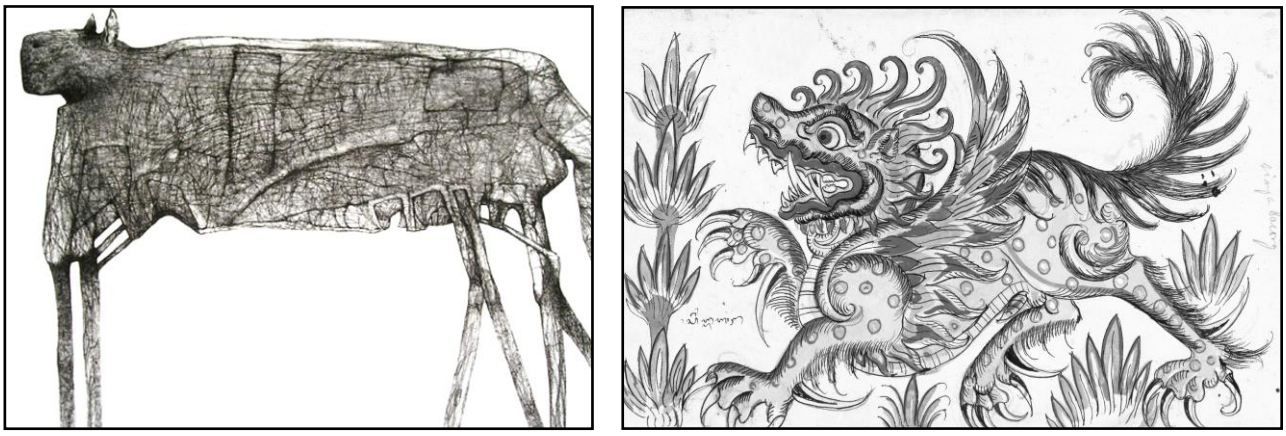
Gambar 78

Seni gambar yang diciptakan dengan pendekatan subyektif personal. Kiri: “Burung Jatuh” karya Paul Klee (Artvee); Kanan atas: “Burung.” Pegambar tidak teridentifikasi (Needpix); Kanan Bawah: “Kuda” karya Franz Mark (Picryl).



Gambar 79
Seni gambar yang diciptakan dengan pendekatan subyektif personal. Atas, kiri: "Berfikir tentang Kubisme" karya Philip A Cassie (Wikicommons); Atas, kanan: "Kuda dan Anjing" karya Mark Fabeltiere (Wikicommons); Bawah: "Serigala Hitam," pegambar tidak teridentifikasi (Picryl).

Gambar 80
Seni gambar yang diciptakan dengan pendekatan subyektif personal berjudul "Ikan-Ikan." Pegambar tidak teridentifikasi (*Public Domain Review*).



Gambar 81
Seni gambar yang diciptakan dengan pendekatan subyektif personal. Kiri: ”Tanpa Judul” karya Zdzizlaw Beksinski (Wikicommns); Kanan: “Singa Barwang” dari Abad ke-19, karya I Ketut Gede, karya koleksi Leiden University (Wikicommons).

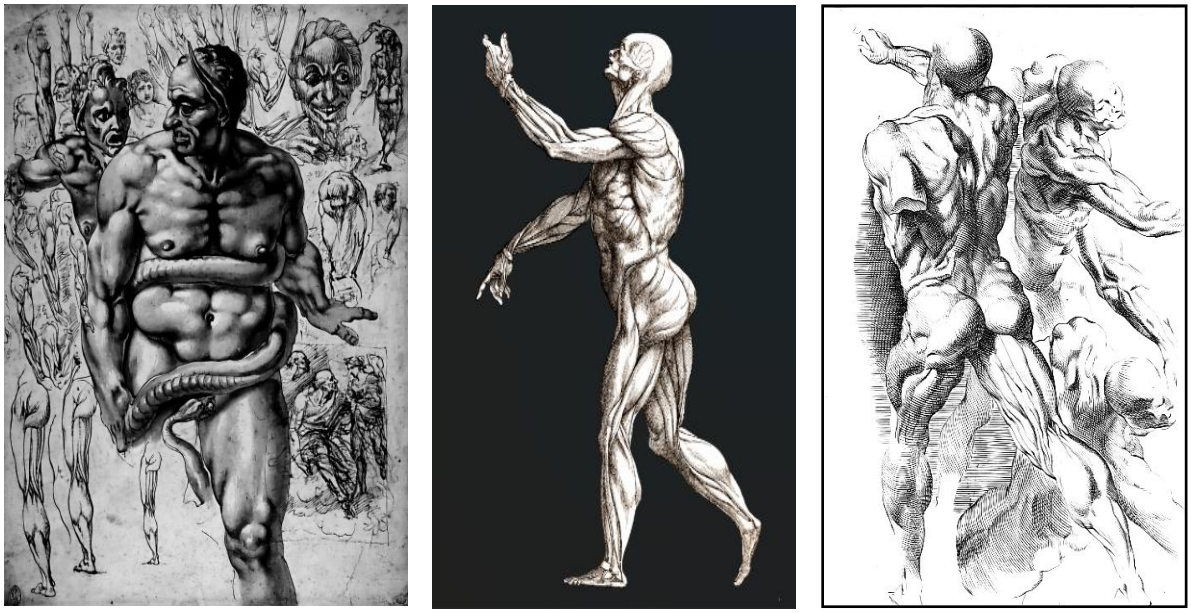
3. Manusia

Manusia sebagai tema dalam seni rupa memiliki sejarah panjang dan rumit. Kerumitan tersebut tidak terlepas dari aspek budaya yang mempengaruhi. Pada masa budaya prasejarah, manusia merupakan tema pokok dalam seni rupa yang penggambarannya bersifat simbolis seuai kepercayaan animisme/dinamisme. Pada masa Yunani klasik, manusia sebagai tema seni rupa merefleksikan upaya idealisasi tubuh manusia dengan fokus pada keindahan dan kesempurnaan bentuk. Untuk keperluan idealisasi bentuk, dikembangkanlah konsep proporsi manusia yang dikenal dengan istilah “*Golden Ratio*.”

Pada masa Romawi, idealisasi tubuh manusia dalam seni rupa berlanjut, meskipun pada saat yang sama ada pula kecenderungan lain yakni upaya menggambarkan tubuh manusia sebagaimana adanya, tidak dilebih-lebihkan. Cara penggambaran dengan pendekatan realistis ini merupakan tradisi lokal penduduk asli Romawi yakni suku Etruria, sebagaimana yang tercermin pada patung jenazah yang mereka buat.

Masa Abad Pertengahan Eropa yang didominasi oleh pengaruh Agama Kristen menghasilkan banyak kodeks, yakni buku berhalaman dengan lembar perkamen, yang berisi gambar iluminasi/ilustrasi. Figur manusia yang digambarkan pada kodeks tersebut digayakan dan bersifat simbolistis dalam konteks Agama Kristen. Hal seperti ini tercermin pula pada seni patung/relief yang menghiasi gereja. Karena sifatnya yang demikian itu, karakteristik tubuh manusia pada karya seni rupa Masa Abad Pertengahan Eropa berbeda nyata dengan Masa klasik Yunani/Romawi yang naturalistis.

Pada masa Renaisan, kegairahan yang tumbuh untuk mempelajari seni rupa klasik Yunani/Romawi mengantarkan pada dilakukannya studi mendalam tentang penggambaran naturalistis tubuh manusia. Leonardo da Vinci dan Michaelangelo dengan cermat mempelajari anatomi manusia demi dihasilkannya gambar atau patung manusia yang setepat mungkin menirukan manusia sesungguhnya.



Gambar 82
Studi anatomi yang intensif dilakukan demi dihasilkannya gambar yang otentik naturalistis. Kiri: Studi anatomi oleh Giovanni A Figino (Rawpixel); Tengah: Studi anatomi dengan pegambar yang tidak teridentifikasi (*Public Domain Pictures Net*); Kanan: Studi anatomi dengan pegambar yang tidak teridentifikasi (Picryl).

Pada akademi seni rupa yang mulai bermunculan masa itu, anatomi manusia merupakan mata pelajaran utama. Pelaksanaan mata kuliah tersebut dengan pertama-tama mahasiswa menirukan gambar para master, lalu menggambar dengan menirukan model yang terbuat dari gips. Setelah penguasaan teknis dasar dikuasai, barulah mahasiswa diberi kesempatan menggambar model manusia secara langsung. Penguasaan bentuk anatomi manusia merupakan hal yang sangat dipentingkan sehingga dianggap sebagai fondasi sebelum mahasiswa menempuh mata pelajaran lainnya.

Disebutkan bahwa pada akhir Abad ke-18, di studio Jacques Louis David, tokoh Neoklasikisme, mahasiswa praktik menggambar model sekitar 6 jam perhari dengan pose model yang sama, selama seminggu. Menggambar tubuh manusia memang merupakan sebuah tantangan khusus karena kesalahan proporsi atau ketidakakuratan bentuk, amat mudah dideteksi.

Di bagian dunia yang lain, seperti di Cina, Jepang, India, Timur-Tengah, dan Asia Tenggara, tubuh manusia dalam seni rupa sebagaimana yang dapat dilihat pada gambar yang dihasilkan, ditafsirkan secara berbeda dalam beragam variasi visual. Hal ini disebabkan oleh kondisi lokal yang dipengaruhi aspek sosiokultural, filosofis, dan historis.

Gambar 83
Seni gambar yang menampilkan tubuh manusia dengan penekanan pada "kesederhanaan" dan "pengolahan bentuk." Kiri: Potret Penyair Li Po karya Liang K'ai yang menekankan kesederhanaan sesuai pandangan Zen (Wikicommons); Kanan: "Dewi Syiwa Sedang Menciptakan Sungai Vetasta." Perhatikan tangan sang dewa yang terdiri atas empat buah sebagai hasil pengolahan bentuk (Wikicommons).

Di Cina dan juga Jepang, penggambaran manusia dalam seni rupa tidak sekadar menggambarkan tubuh manusia tetapi menempatkan ide di balik tubuh yang ditampilkan tersebut sebagai hal penting. Ide tersebut diwujudkan dengan menggunakan simbolisme dan metafora demi terungkapnya makna yang lebih dalam. Wang Li, seorang penyair dan pelukis Cina dari Abad ke-14 menjelaskan secara tertulis bahwa apa yang berada dibalik gambar yang dibuatnya meskipun merepresentasikan bentuk, ia sesungguhnya didominasi oleh "ide" tentang obyek yang digambarkan. Jika ide tentang apa yang digambarkan diabaikan, maka sekadar menampilkan bentuk saja, tidak ada manfaatnya. Berdasarkan pandangan ini, maka jika seorang pegambar akan membuat potret seorang bangsawan atau seorang raja, ia harus mengungkapkan melalui karyanya tentang ide bangsawan atau raja, yang pada dirinya melekat martabat dan keagungan. Dengan demikian gambar yang memotret seorang bangsawan atau raja, mestilah mengungkapkan kewibawaan. Jika seorang pegambar hanya memokuskan perhatiannya pada kemiripan wajah sang bangsawan dan mengabaikan aspek martabat dan keagungan, maka gambar semacam itu dipandang kurang atau tidak bernilai. Pada Gambar 83, kiri, terlihat potret seorang penyair. Pada potret tersebut, ide yang ingin ditekankan oleh pegambarnya adalah "kesederhanaan." Kesederhanaan merupakan sesuatu yang sangat bernilai dari sudut pandang estetika Cina dan Jepang.

Pandangan yang menekankan makna tersembunyi di balik apa yang tampak tersebut, juga mentradisi di India. Pegambar dan ahli estetika kuno India menyadari bahwa makna spiritual sebuah gambar amat penting, dan hal tersebut mesti terefleksikan. Di India ada panduan tentang hal yang dianggap ideal dalam menggambarkan atau membuat patung tubuh manusia. Hal tersebut termuat pada Silpasastra. Antara lain disebutkan bahwa tubuh ideal memiliki wajah bulat telur, mata bagaikan bentuk ikan, bibir halus, lembab dan merah bagaikan bunga bimba, leher berlipat bagaikan siput, perut bagaikan belalai gajah, lutut seolah tempurung kepiting, dan seterusnya. Pegambar di India di masa kuno, memberikan perhatian terhadap panduan tentang anatomi tubuh dan komposisi sebagaimana yang termuat dalam silpasastra. Tetapi sebagai seniman sejati, mereka tidak sekadar menekankan aspek bentuk atau penampakan dengan mengorbankan "jiwa" dari gambar yang dihasilkan. Pada Gambar 83, kanan, pegambar India menampilkan dewa dengan anatomi yang simbolistis yang tercermin pada "empat tangan" sebagai simbol kekuasaan. Hal yang sama, terlihat pada karya pegambar di Bali, yang dalam menampilkan tubuh manusia, secara bebas melakukan penggayaan bentuk (Lihat Gambar 85, kiri).

Gambar 84

Seni gambar yang menampilkan tubuh manusia dengan penggayaan bentuk khas JepangA Kiri, atas: “Potret Tokugawa Lemitsu,” pegambar tidak teridentifikasi (Wikicommons); Kiri, bawah: “Potret Aktor Ichigawa sebagai Samurai,” pegambar tidak teridentifikasi (Getarchive); Kanan: “Potret Aktor sebagai Samurai,” pegambar tidak teridentifikasi (Getarchive).

Di dunia Islam, ada keengganan menggambarkan makhluk bernyawa karena dipandang dapat mengganggu akidah tauhid. Pada beberapa agama lain, ada praktik pemujaan patung atau gambar dari tokoh yang disucikan. Demi kehati-hatian, penganut Islam menghindari praktik membuat patung atau menggambar makhluk bernyawa. Tetapi karena di beberapa daerah tertentu kebiasaan menggambar sudah mentradisi, maka pegambar dari penganut Islam di daerah tersebut, menyamarkan gambarnya melalui kaligrafi seperti yang terlihat pada Gambar 85, kanan.

Gambar 85

Seni gambar yang menampilkan tubuh manusia dengan tidak sepenuhnya mengacu pada bentuk anatomi manusia sebagaimana tradisi Barat. Kiri: "Penari Pendet" karya I Ketut Gede (Universiteit Leiden); Kanan: Gambar orang yang disamarkan dalam bentuk kaligrafi. Pegambar tidak teridentifikasi (dimodifikasi dari Pinterest).

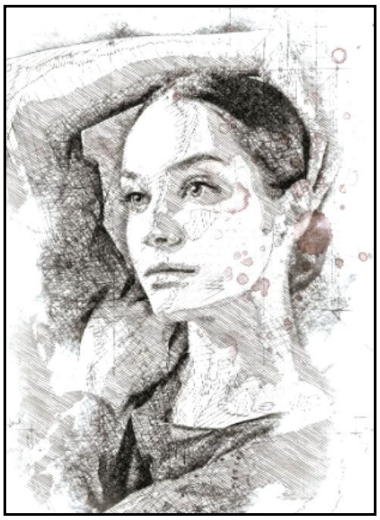
Berbagai tradisi dalam menggambarkan tubuh manusia, baik yang berkembang di Barat maupun di Timur, berlanjut hingga dewasa ini. Pada buku tentang menggambar anatomi manusia yang dipergunakan pada saat ini,

proporsi tubuh manusia ideal sebagaimana yang dikenal di Yunani klasik masih lazim dicantumkan, seperti:

1. Manusia pada umumnya memiliki tubuh setinggi 7,5 kali ukuran kepala (temasuk kepala itu sendiri);
2. Manusia yang ingin ditampilkan ideal untuk menggambarkan keagungan orang yang dimuliakan, memiliki tinggi 8 kali ukuran kepala (termasuk kepala itu sendiri);
3. Manusia heroik atau superhero, memiliki ukuran tubuh setinggi 8,5 kali ukuran kepala (termasuk kepala itu sendiri). Penambahan ukuran ini berasal dari dada yang besar dan kaki yang Panjang.

Berbagai tradisi penggambaran tubuh manusia yang berasal dari masa lalu tersbut, semakin diperkaya dengan kehadiran seni rupa modern dan postmodern yang menawarkan sudut pandang baru yang segar dan kadangkala tidak terduga. Gambar 86 hingga 90 menunjukkan bagaimana pegambar menampilkan tubuh manusia dalam seni gambar, baik melalui pendekatan obyektif, maupun pendekatan subyektif. Baik tubuh manusia seutuhnya atau hanya setengah badan.

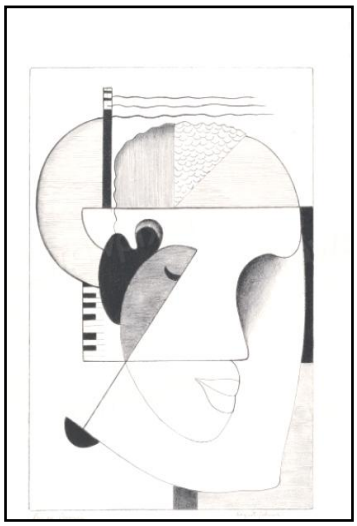
Gambar 86
Seni gambar yang menampilkan potret tokoh dengan pendekatan obyektif. Kiri: Potret Mahatma Gandhi" karya Syakir Muharrar; Kanan: "Potret Soekarno" karya Subandi Giyanto.



Gambar 87
Seni gambar yang menampilkan potret dengan pendekatan obyektif. Atas, kiri: Potret Rachmawaty Amir-Sofyan" karya Syakir Muharrar; Atas, tengah: "Potret Sang Bunda" karya Aryo Sunaryo; Atas, kanan: "Potret seorang Model," pegambar tidak teridentifikasi (Pixabay); Bawah: "Potret seorang model" karya Aryo Sunaryo.

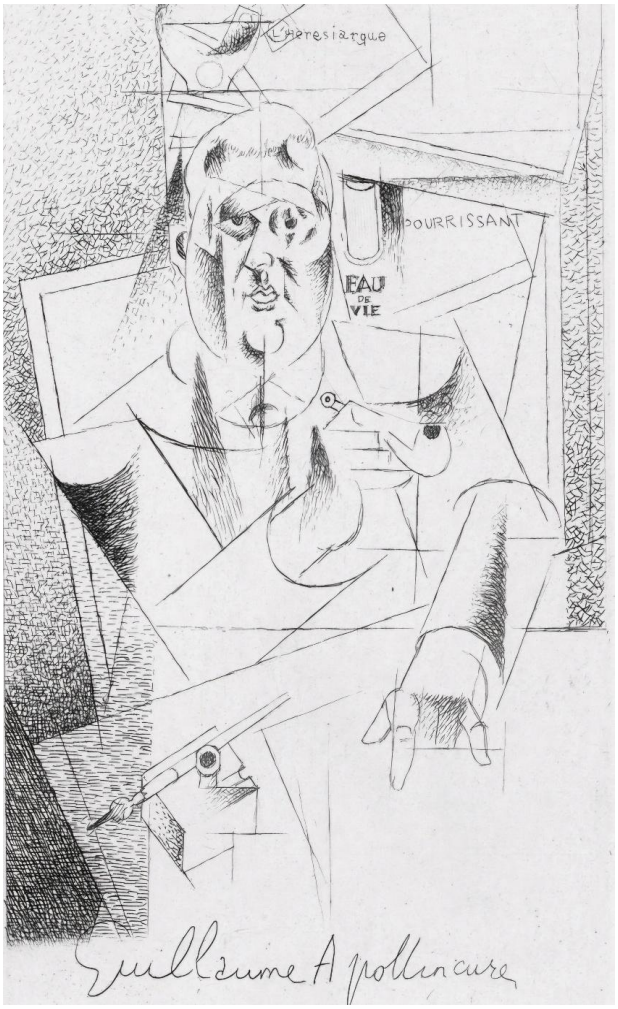
Gambar 88

Seni gambar yang menampilkan potret dengan pendekatan subyektif. Atas, kiri: “Potret Seorang Rekan” karya Salamun Kaulam; Atas, Tengah: “Potret” karya Salamun Kaulam; Atas, kanan: “Potret seorang Pelanggan” karya Pedro M Aires (Unsplash); Bawah, kiri: “Potret D. Modigliani” karya Francis Picabia (Artvee); Bawah, kanan: “Potret Salvador Dali” karya Adolf Hoffmeister (Getarchive).



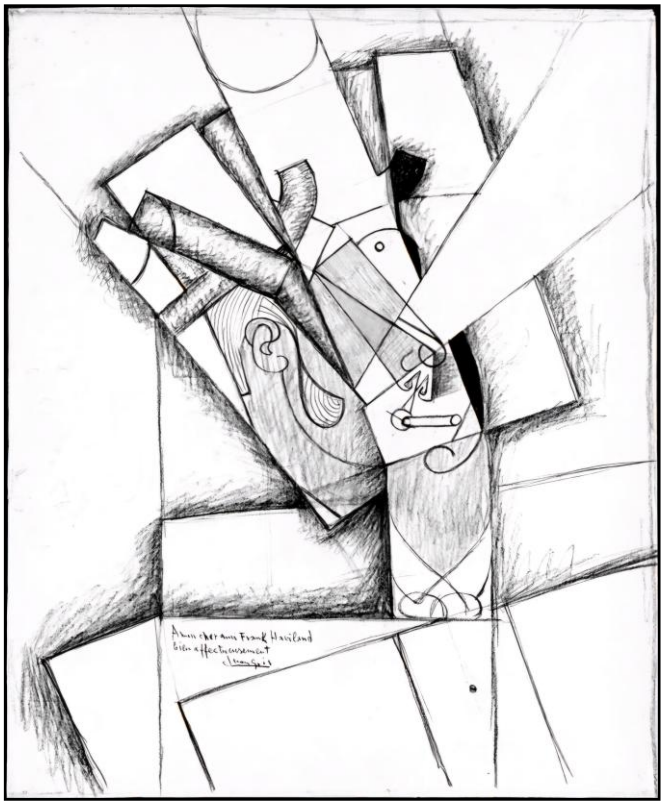
Gambar 89

Seni gambar yang menampilkan potret dengan pendekatan subyektif. Atas, kiri: “Potret Medusa” pegambar tidak teridentifikasi (Picryl); Atas, tengah: “Potret Seorang Wanita,” pegambar tidak teridentifikasi (Metro Museum); Atas, kanan: “Potret Diri,” pegambar tidak teridentifikasi (Rawpixel); Bawah: “Potret Sang Munafik” karya Salamun Kaulam.



Gambar 90

Seni gambar yang menampilkan potret dengan pendekatan subyektif. Kiri, atas: Potret Seorang Jagoan Tua" karya Salamun Kaulam; Kiri, bawah: "Potret Seorang Tokoh" karya Albert Gleizes (Artvee); Kanan: "Potret G. Appolinaire" karya Louis Marcoussis (Artvee).



Gambar 91
Seni gambar yang menampilkan potret dengan pendekatan subyektif. Kiri: "Potret Mary Anderson" karya Charles Taber. Pecahan kaca pada gambar tersebut merupakan pecahan kaca yang terdesain (Rawpixel); Kanan: "Sang Perokok" karya Juan Gris (Artvee).

Manusia sebagai tema dalam seni gambar yang terlihat pada beberapa buah gambar di muka, hanyalah dalam wujud potret manusia secara individu yang berdiri sendiri. Potret tersebut merepresentasikan manusia tertentu, tokoh atau manusia biasa, dari dunia nyata dan dari imajinasi personal pegambar. Sejatinya, manusia sebagai tema dalam seni gambar, lebih luas dari itu. Untuk itu, manusia sebagai tema dalam seni gambar, dilanjutkan pada sub tema 5, yakni "adegan."

4. Pemandangan

Keterpesonaan manusia akan keindahan lingkungannya melahirkan karya seni gambar dengan tema pemandangan. Sebagai tema, pemandangan memiliki jejak sejarah yang panjang dan menarik.

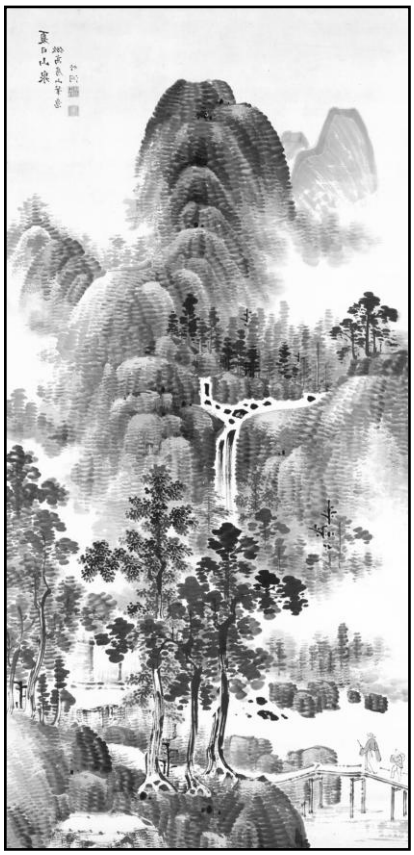
Sebelum “pemandangan” berkembang menjadi tema tersendiri dalam seni gambar, orang Mesir kuno telah menghasilkan gambar yang merekam suasana dan keindahan alam lingkungan mereka. Demikian pula dengan orang kuno Pulau Kreta, Yunani, Romawi, Cina, Jepang, dan daerah lainnya. Rekaman tentang lingkungan orang dari masa kuno tersebut umumnya merupakan “latar belakang” dari adegan kehidupan masyarakat.

Di Eropa, pemandangan sebagai tema gambar atau lukisan yang berdiri sendiri dimulai pada Abad ke-16. Hal ini dilatarbelakangi oleh semangat masyarakat pada masa Renaisan mempelajari alam. Istilah pemandangan yang identik dengan *landscape* dalam Bahasa Inggris, berakar dari Bahasa Belanda *landschap* yang aslinya bermakna “wilayah sebidang tanah.” Istilah ini kemudian memiliki makna baru yakni: “gambar yang menampilkan pemandangan daratan.” Perkembangan istilah ini logis karena Belanda merupakan negara yang paling awal menjadikan pemandangan sebagai tema gambar secara mandiri. Bukan pemandangan sebagai latar tema mitologi, agama, atau alegori tertentu. Hal ini sejalan dengan semangat penganut Kristen Protestan yang saat itu sedang berjaya. Penganut Kristen Protestan menginginkan seni rupa yang bermuatan sekuler, bukan tema keagamaan yang dijiwai oleh Kristen Katholik. Tema pemandangan, alam-benda (*still life drawing*) dan juga tema kehidupan sehari-hari sesuai dengan hasrat mereka.

Di luar Belanda, pemandangan sebagai tema gambar atau lukisan barulah populer belakangan. Hal ini tidak terlepas dari kenyataan bahwa di akademi seni rupa di Italia dan Perancis waktu itu, seni rupa dengan tema kehidupan sehari-hari atau pemandangan dipandang tidak bergengsi. Tema yang lebih diapresiasi adalah tema yang berkaitan dengan mitologi, agama, dan alegori. Tema pemandangan barulah mendapatkan tempat layak pada Abad ke-18 dan semakin mendapatkan posisi terhormat pada Abad ke-19 sejalan dengan mulai mekarnya seni rupa modern.

Jauh lebih awal dari apa yang terjadi di dunia Barat, di Cina, gambar atau lukisan pemandangan telah mendapatkan status terhormat pada Abad ke-6. Di Cina, gambar pemandangan secara tradisional dibuat dengan menggunakan tinta di atas kertas dalam format lukisan gulungan. Istilah yang digunakan oleh orang Cina untuk menamai gambar pemandangan adalah gambar “gunung dan air.” Hal ini berkaitan dengan filosofi Taoisme yang menekankan harmoni alam. Gunung merupakan simbol kekokohan sementara air adalah simbol kelembutan. Dengan demikian, gunung dan air melambangkan keseimbangan antara dua kekuatan yang berbeda, seperti *yin dan yang*, positif dan negatif. Gunung dan air mengandung makna sipiritualitas dan religius seperti hubungan antara manusia dengan alam semesta. Selain

gunung dan air, pada lukisan tradisional juga ditampilkan pohon sebagai simbol kehidupan, pertumbuhan, dan keharmonisan. Sementara kabut yang juga lazim ditemukan pada lukisan tradisional Cina melambangkan ketidakjelasan, misteri, dan spiritualitas. Orang Cina memandang gunung sebagai hal yang suci karena puncaknya yang menjulang dihubungkan dengan jalan menuju sorga. Dengan demikian, melihat gambar gunung dianggap baik untuk jiwa.

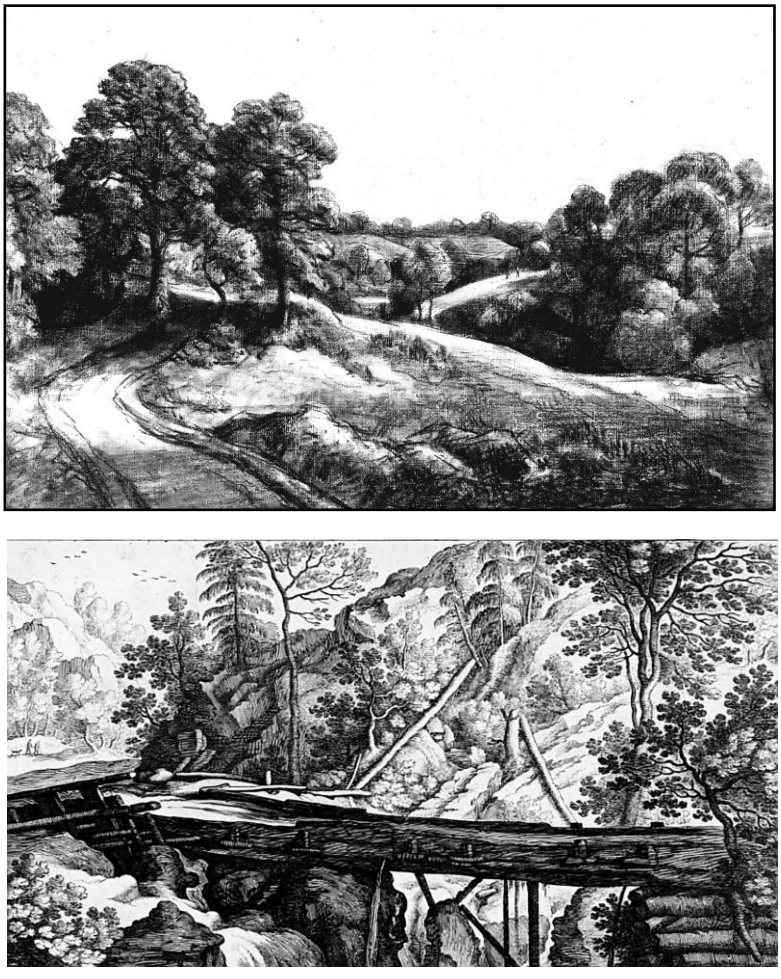


Gambar 92
Seni gambar dengan tema pemandangan khas Cina dan Jepang. Kiri: "Pemukiman di Gunung Fuchun" karya Huang Gongwang (Wikicommons); Kanan: "Gunung dengan Sungai Kecil di Musim Panas" karya Nakabayashi Chukuto (Artvee)

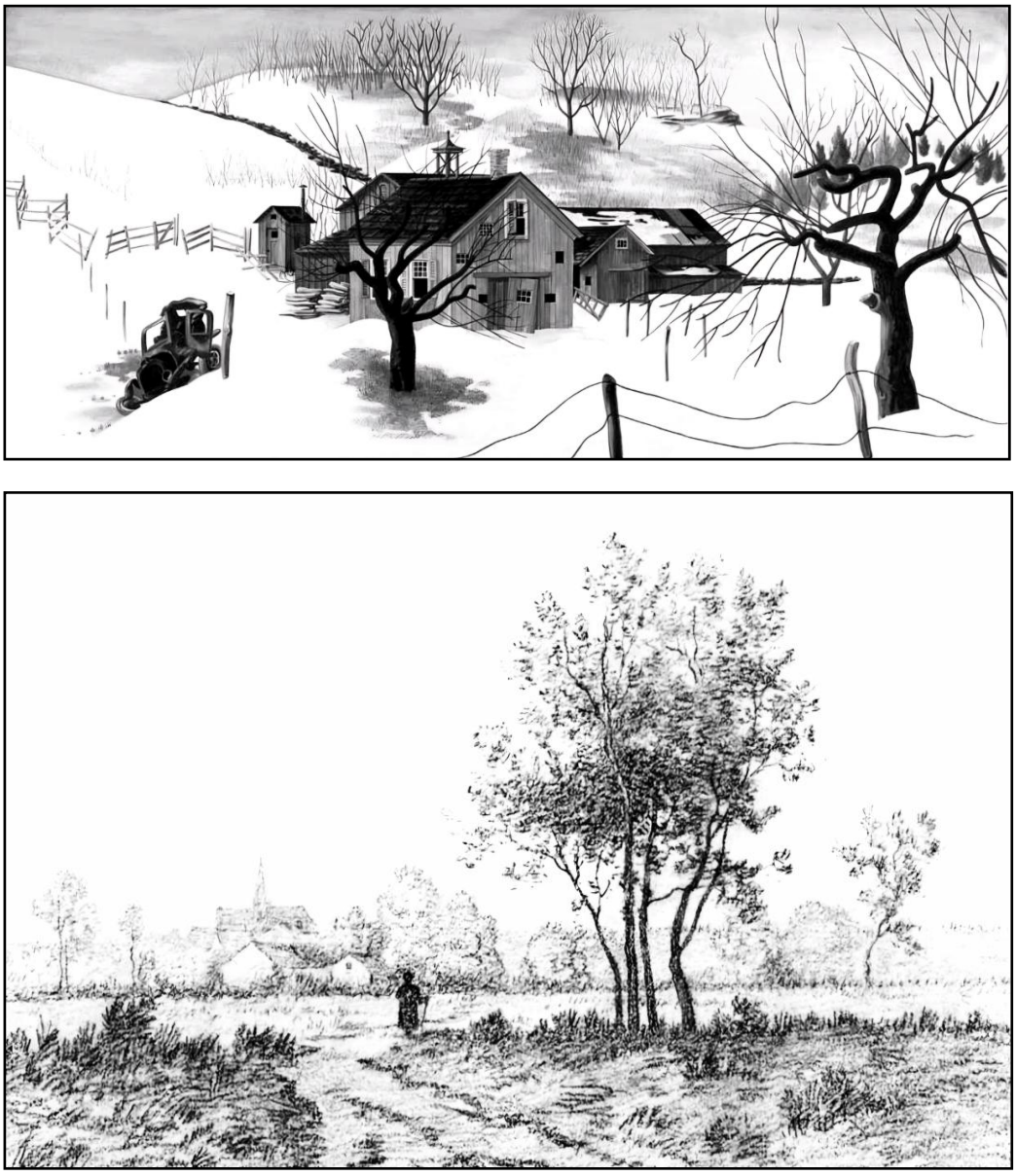
Gambar pemandangan tradisional Cina memberi pengaruh kuat terhadap gambar pemandangan tradisional Jepang. Hal ini terlihat pada aspek teknis seperti penggunaan tinta dan kuas, demikian pula dengan tema yang digambarkan. Keterpengaruhan ini tidaklah mengherankan karena Jepang pernah berada pada suatu masa yang orang Jepang sangat mengagumi budaya Cina. Dibalik kesamaan tersebut, gambar tradisional Jepang juga memiliki karakter khusus yakni sifat kesederhanaan dalam penggunaan garis dengan

komposisi yang minimalis. Dari segi teknis, orang Jepang menggunakan Teknik khusus seperti Sumi-e (lukisan tinta) dan ukiyo-e (cukilan kayu).

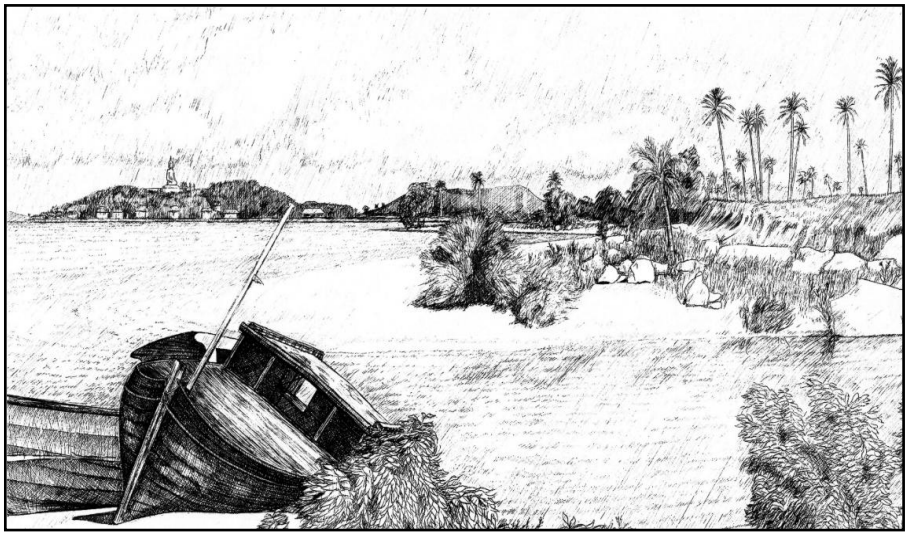
Tradisi pembuatan gambar di Cina dan di Barat merupakan dua buah tradisi yang sangat berpengaruh dalam perkembangan gambar dengan tema pemandangan dengan dua karakter yang berbeda. Di Cina penekanannya pada aspek esensi alam yang bersifat simbolistis spiritual, sedang di Barat pada upaya merekam keindahan fisikal dari alam. Karena itu perspektif linear penting untuk menciptakan ilusi ruang dan kedalaman. Demikian pula penggunaan cahaya dan bayangan penting untuk menciptakan efek dramatis dan realistis (lihat Gambar 93 hingga 97).

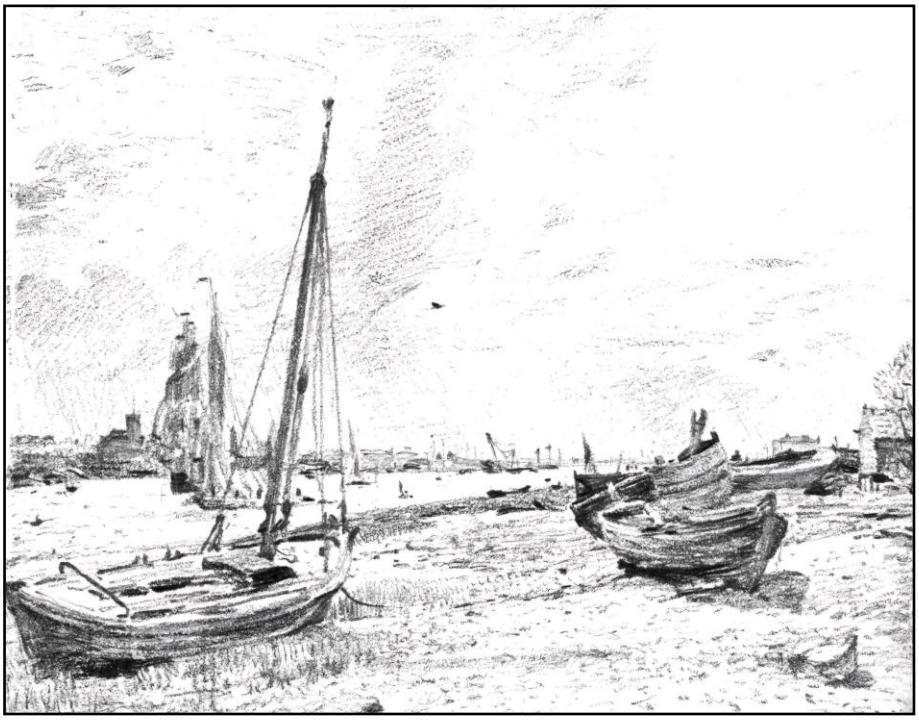


Gambar 93
Seni gambar dengan tema pemandangan berdasarkan tradisi Barat. Atas: "Pemandangan alam" karya John Constable (Artvee); Bawah: "Jembatan Air." Pegambar tidak teridentifikasi (Picryl).

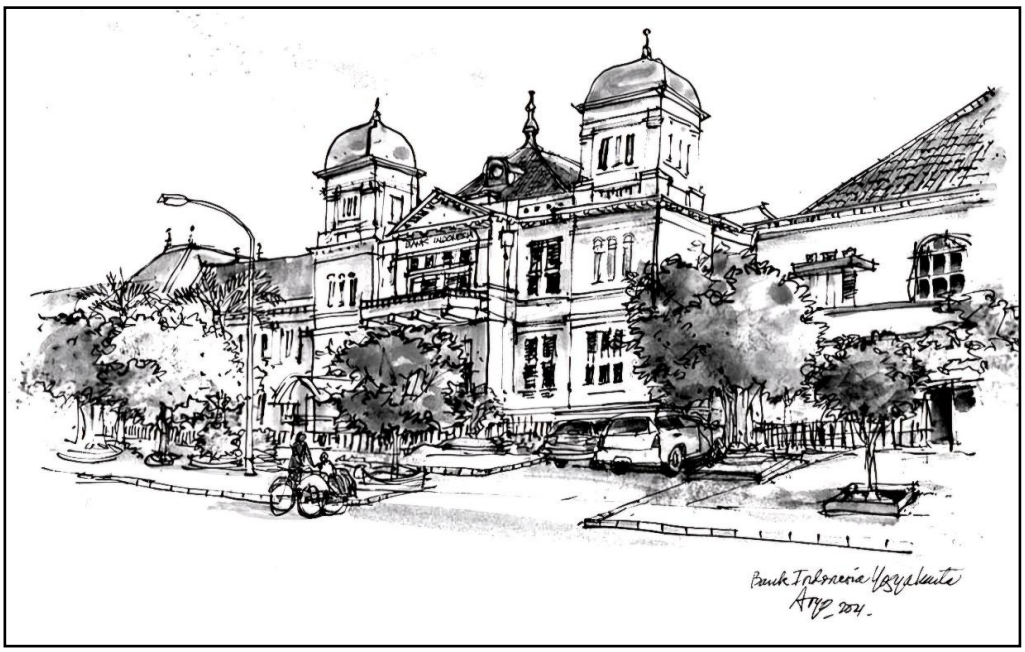


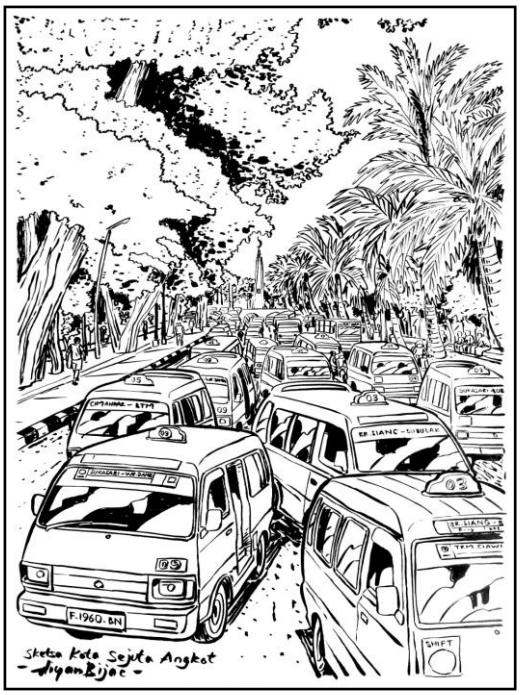
Gambar 94
Seni gambar dengan tema pemandangan berdasarkan tradisi Barat. Atas: “Pemandangan di Lokasi Peternakan” karya Peter Blume (Getarchive); Bawah: “Pemandangan.” Pegambar tidak teridentifikasi (*Public Domain*).



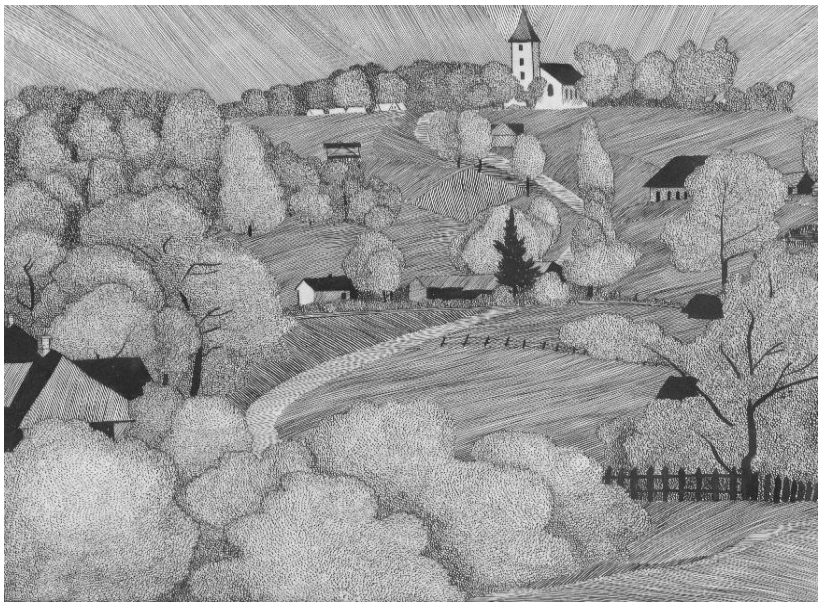


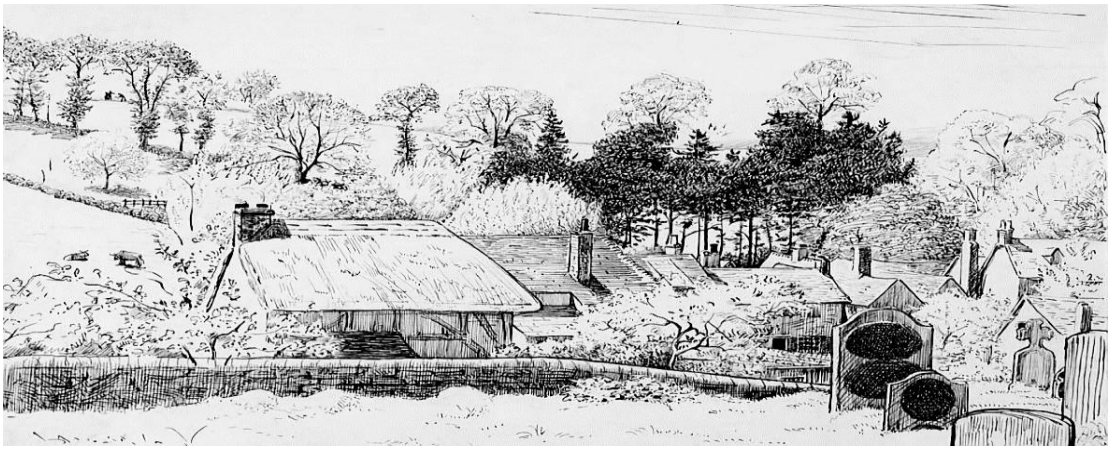
Gambar 95
Seni gambar dengan tema peman-dangan. Atas: “Tepi Pantai dengan Perahu yang Terbuang” karya Alix Lee (*Public Domain Review*); Bawah: “Di Tepi Sungai Thames” karya John Constable (*Public Domain*).





Gambar 96
Seni gambar dengan tema pemandangan kota (*cityscape)* Atas: "Sebuah Pemandangan di Pusat Kota Yogyakarta" karya Aryo Sunaryo; Bawah: "Pemandangan Kota Sejuta Angkot" karya Diyan Bijac.

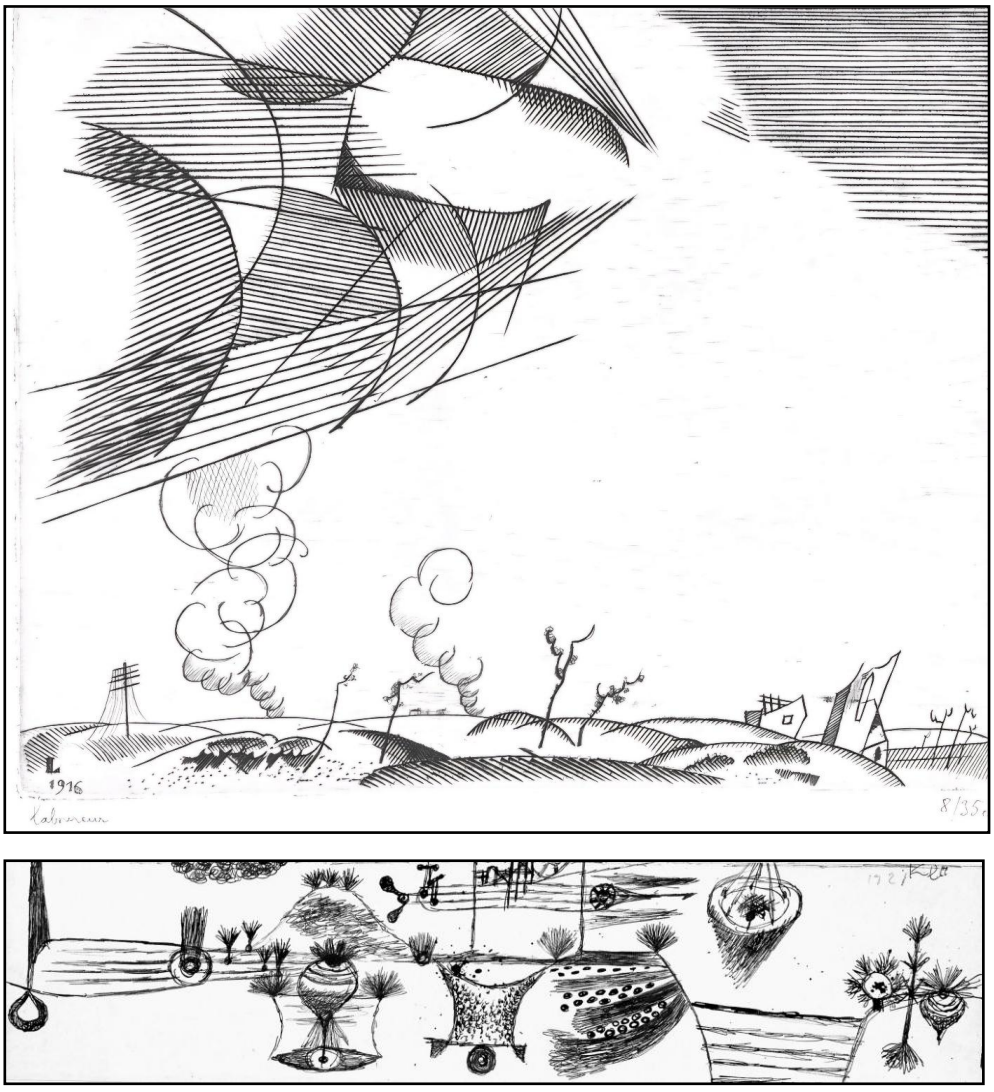




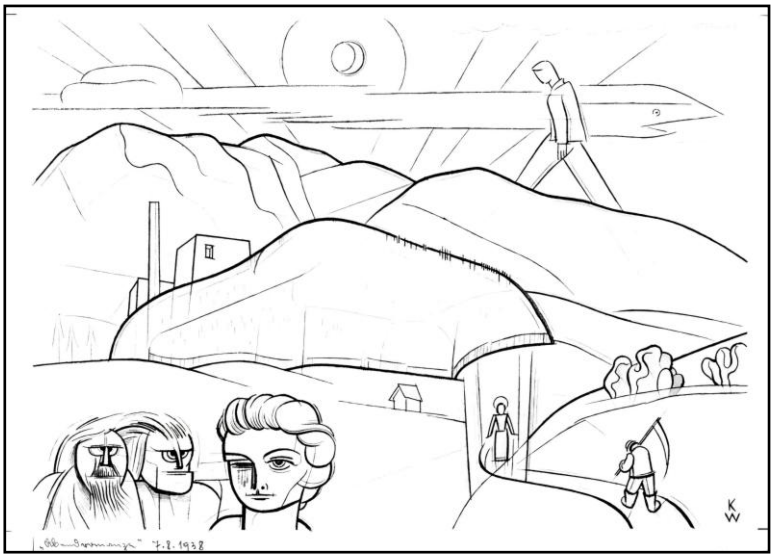
Gambar 97
Seni gambar dengan tema pemandangan. Atas: "Pemandangan Perbukitan." Pegambar tidak teridentifikasi (Unsplash); Bawah: "Pemandangan di Sebuah Kompleks Gereja." Pegambar tidak teridentifikasi (Picryl).

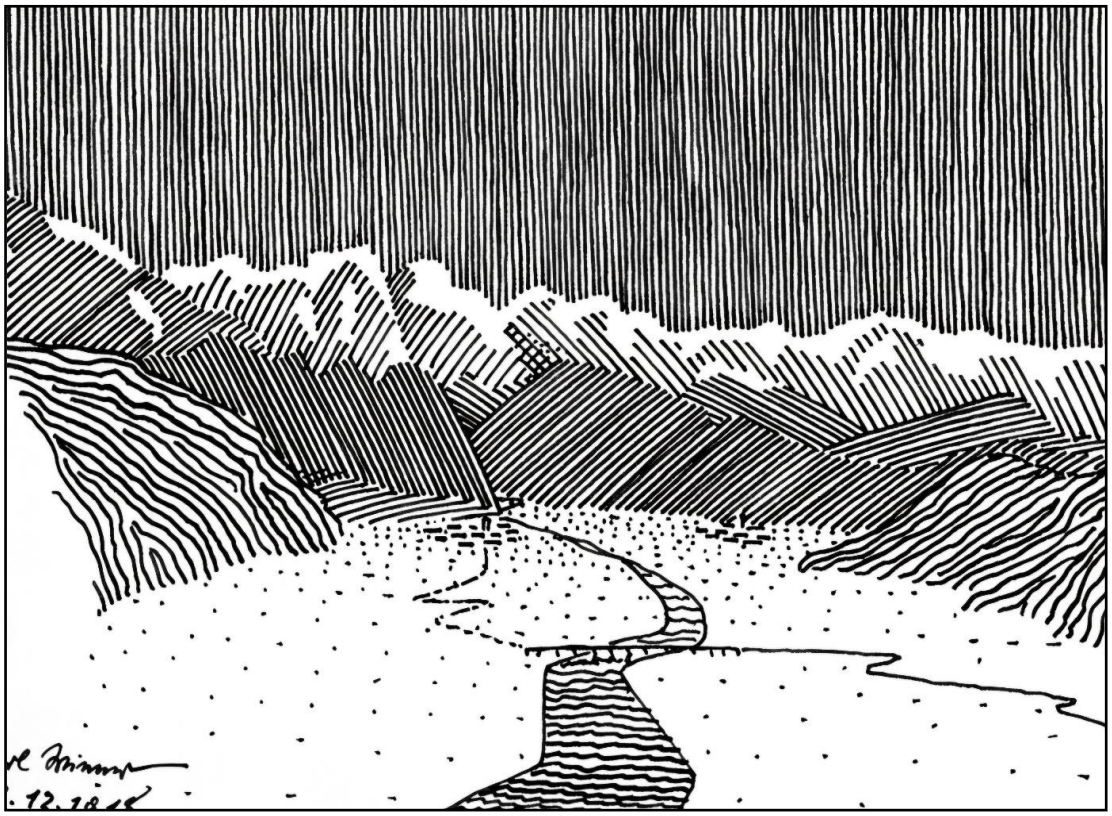
Kedatangan seni rupa modern yang kemudian disusul dengan seni rupa postmodern memberi pengaruh bagi perkembangan gambar pemandangan. Tema pemandangan tidak lagi sekadar "mendeskripsikan" apa yang dilihat oleh pegambar, tetapi menafsirkan apa yang dilihat pegambar secara bebas dan personal. Muncullah istilah yang lebih spesifik seperti "pemandangan kota" (*urban landscape, cityscape*), "pemandangan laut" (*seascape*) dan

pemandangan daratan (*landscape*). Para pegambar tetap menampilkan elemen yang lazim dikenal dalam gambar pemandangan seperti gunung, pepohonan, laut, sungai, dan sebagainya. Hanya saja, elemen tersebut dieksplorasi secara personal sebagaimana terlihat pada Gambar 98 hingga 101.

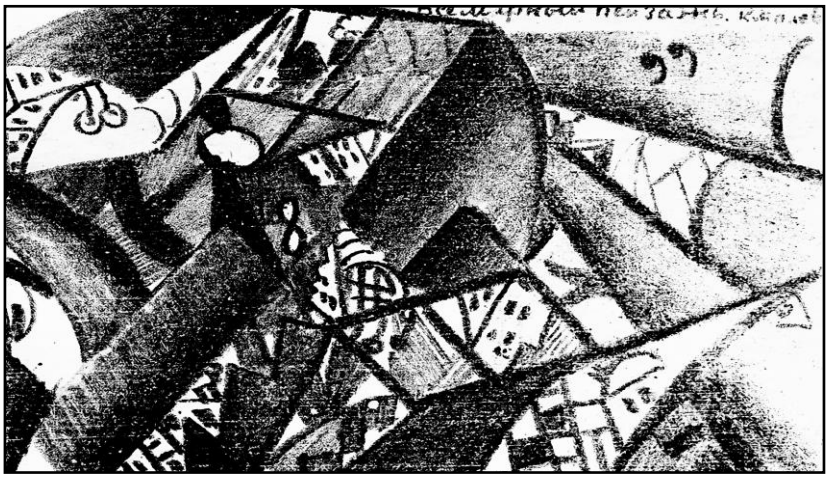


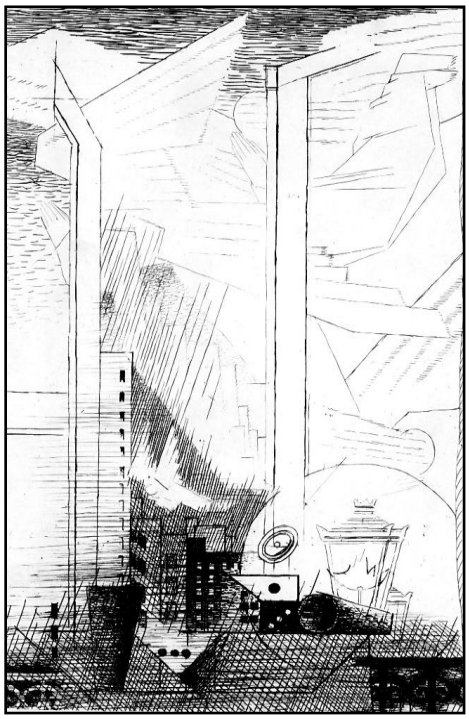
Gambar 98
Seni gambar dengan tema pemandangan menggunakan pendekatan subyektif personal. Atas: "Pemandangan Gumpalan Asap" karya Jean Emile Laboureur (Artvee); Bawah: "Pemandangan Sebuah Taman di Tepi Sungai" karya Paul Klee (Artvee).

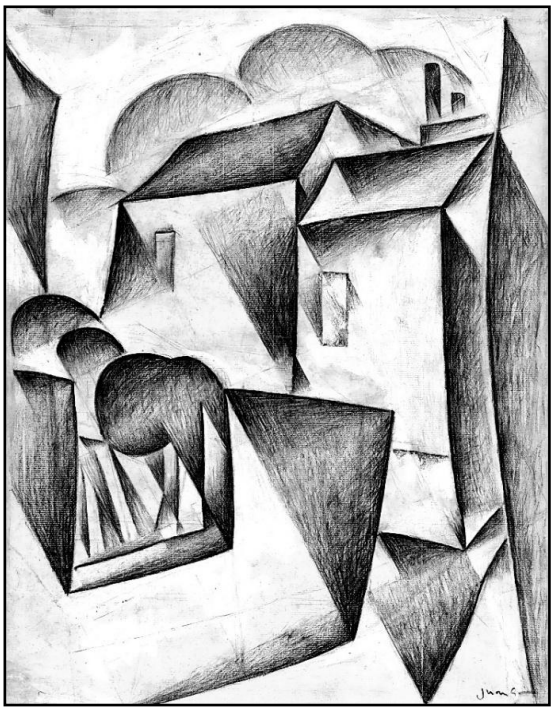




Gambar 99
Seni gambar dengan tema pemandangan menggunakan pendekatan subyektif personal. Atas: “Pemandangan Romansa Malam” karya Karl Wiener (Artvee); Bawah: “Pemandangan Tanpa Judul” karya Karl Wiener (Artvee).

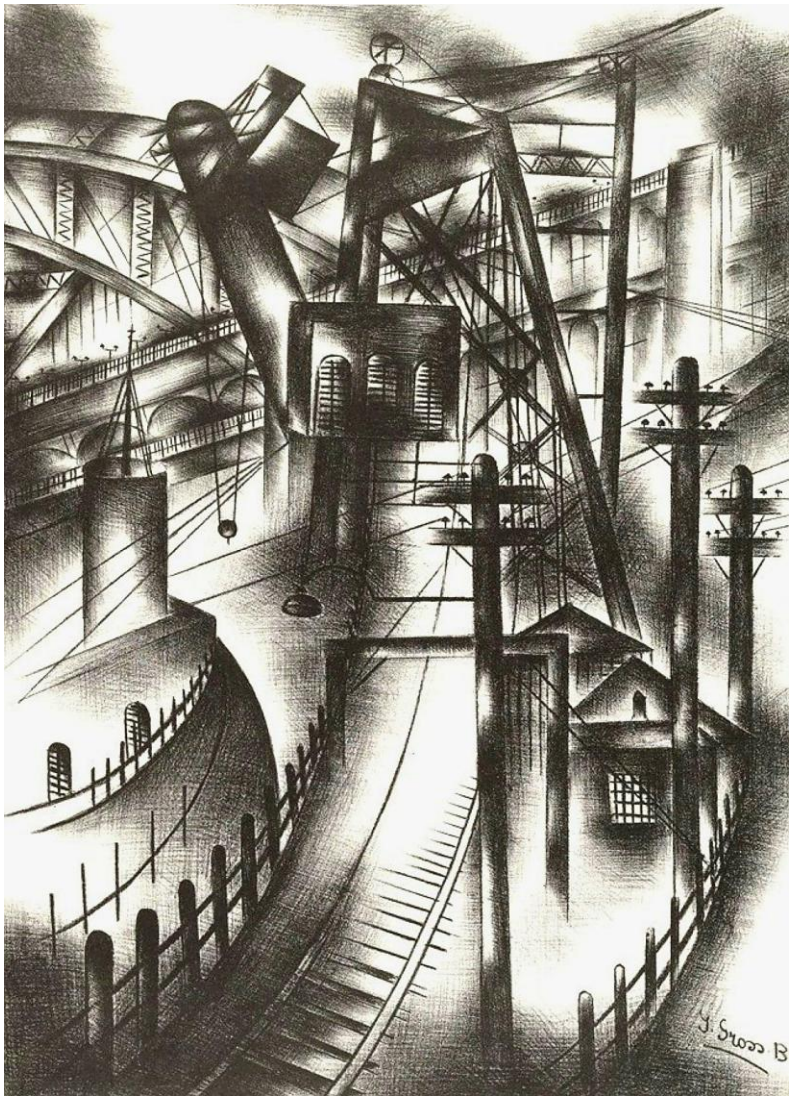






Gambar 100

Seni gambar dengan tema pemandangan menggunakan pendekatan subyektif personal. Atas: “Pemandangan Universal” karya Kazimir Malevich (Artvee); Bawah, kiri: “Pemandangan Omong Kosong” karya Louis Marcoussis (Artvee); Bawah, kanan: “Pemandangan Perumahan di Kota Paris” karya Juan Gris (Artvee).



Gambar 101
Seni gambar dengan tema pemandangan menggunakan pendekatan subyektif personal. Gambar yang berjudul "Pemandangan di Kawasan Industri" ini merupakan karya Jolan G Bettelheim (Artvee).

5. Adegan

Tema adegan dalam seni gambar mengacu pada gambar yang menarasikan suatu ceritera secara visual. Karena itu, gambar adegan populer pula dengan sebutan "gambar naratif." Adapun ceritera yang divisualkan berasal dari beragam sumber seperti pengalaman pribadi, pengalaman orang lain, harapan, kepercayaan, sejarah, mitologi, *folklore*, atau imajinasi. Lazimnya,

gambar adegan mendampingi suatu narasi tertulis untuk memperkuat pemahaman dan sekaligus membangun suasana hati pembaca sesuai dengan alur ceritera. Karena itu, sebelum mewujudkan gambarnya, pegambar mestilah paham dan menghayati isi ceritera.

Tema adegan dalam seni gambar memiliki rekam jejak historis yang panjang yang terungkap dari peninggalan masa lalu. Gambar 101 merupakan contoh penggambaran adegan yang tidak hanya menarasikan ceritera secara visual dengan efektif, tetapi juga menampilkan tradisi artistik suatu daerah pada suatu masa di masa lalu.

Gambar 102
Seni gambar dengan tema adegan yang bersumber dari mitologi dan ceritera rakyat di India dan Persia. Kiri: "Laksamana mencabut duri di kaki Sinta." Pegambar tidak teridentifikasi (Wikicommons); Kanan: "Adegan dari Ceritera Nasaruddin Pahlawan Rakyat di Timur Tengah." Pegambar tidak teridentifikasi (Picryl).

Sebagai tema, adegan merefleksikan beragam peristiwa atau ceritera sesuai dengan sumber yang dijadikan acuan. Ada adegan sederhana yang hanya menampilkan figur tunggal, ada pula adegan kolosal yang menampilkan banyak figur. Ada adegan yang menampilkan kejadian sehari-hari yang akrab dalam kehidupan. Ada adegan yang kejadiannya di dunia "atas" yang tidak memungkinkan diindera. Ada adegan yang diangkat dari peristiwa masa lalu, ada adegan yang diperkirakan akan terjadi di masa depan. Ada pula adegan yang mengungkapkan imajinasi personal pegambar yang menuntut audiensi untuk menafsirkan sendiri maknanya.

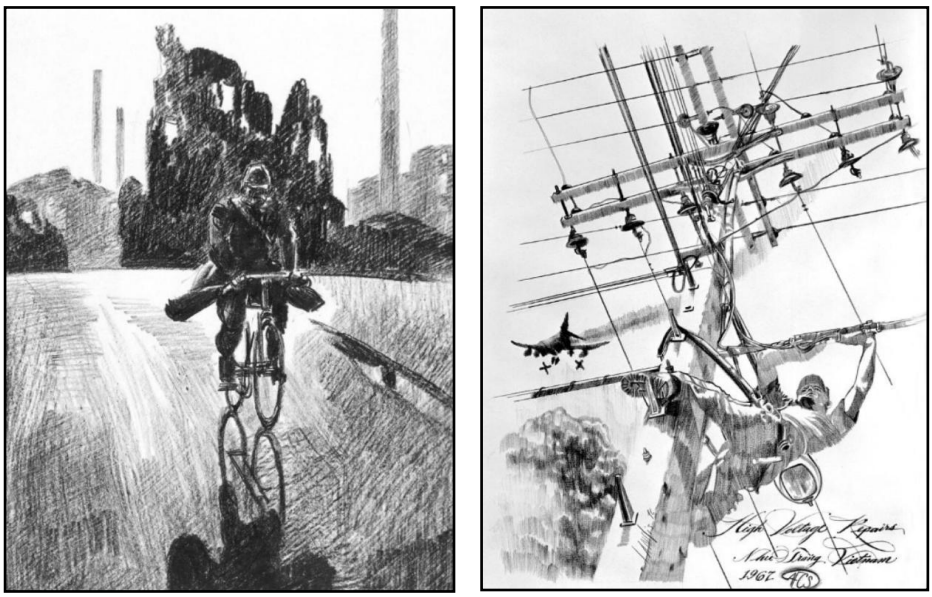
Agar gambar adegan dapat efektif dalam memberikan pemahaman dan sekaligus menghanyutkan perasaan audiensi, berbagai cara ditempuh oleh pegambar. Hal pertama yang menjadi pertimbangan pegambar adalah siapa audiensi dari gambar yang diciptakannya. Gambar yang audiensinya adalah anak-anak, tentu berbeda dengan gambar yang audiensinya orang dewasa. Sebagai audiensi, orang dewasa berpendidikan berbeda dengan orang dewasa yang kurang terdidik.

Setelah memahami audiensi dari gambar yang dibuatnya, barulah pegambar memikirkan hal teknis penggambaran yang relevan dengan audiensinya. Berbagai hal yang biasa dilakukan oleh pegambar untuk menjadikan gambarnya relevan dengan audiensi dan peristiwa yang akan diceriterakannya, antara lain:

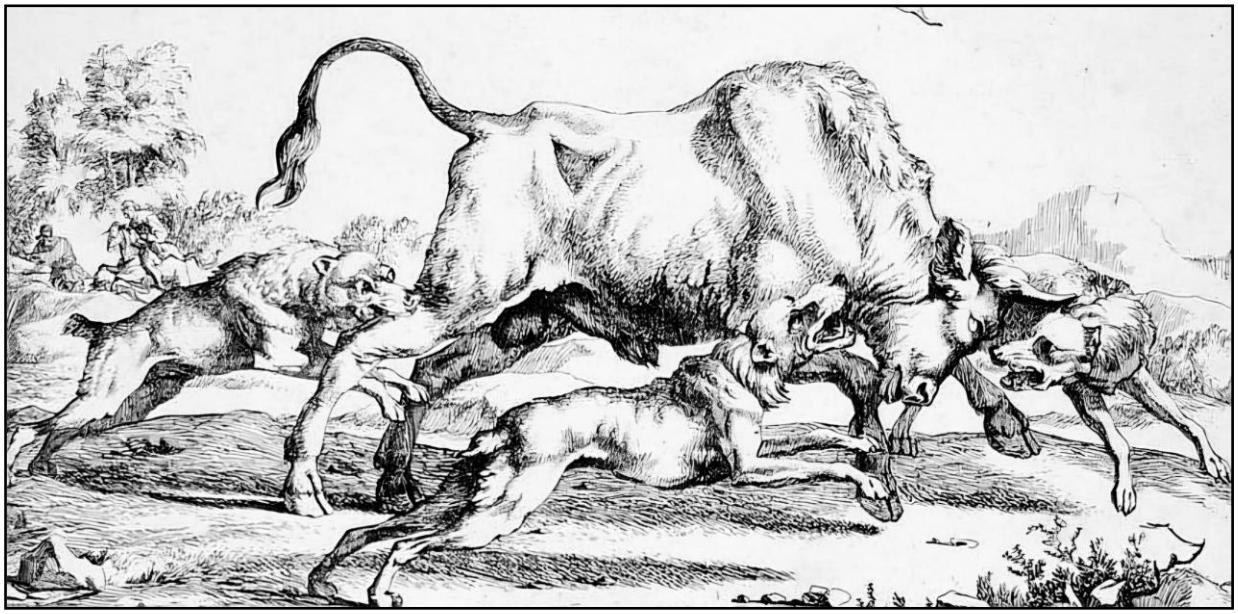
1. Menghadirkan gambar adegan yang akurat dan alamiah. Gambar adegan yang dimaksudkan menceriterakan suatu peristiwa dari suatu masa secara apa adanya, menuntut pegambar melakukan studi tentang peristiwa tersebut dalam konteks figur yang terlibat, latar, dan peralatan yang digunakan. Referensi yang mendukung hal tersebut sangat diperlukan oleh pegambar;
2. Melakukan dramatisasi untuk menciptakan suasana yang menyentuh dan menggugah perasaan sehingga ide yang ingin disampaikan melalui gambar lebih mudah dihayati. Dramatisasi dilakukan melalui pelebih-lebihan keadaan dalam berbagai teknik, dan memilih momen yang tepat untuk ditampilkan;
3. Menggunakan simbol atau idiom tertentu yang populer dalam masyarakat sehingga ide ceritera lebih mudah dipahami;
4. Melakukan personifikasi untuk memudahkan audiensi, khususnya anak-anak, menangkap ide ceritera. Binatang atau benda mati digambarkan berprilaku atau berdialog seolah-olah manusia;

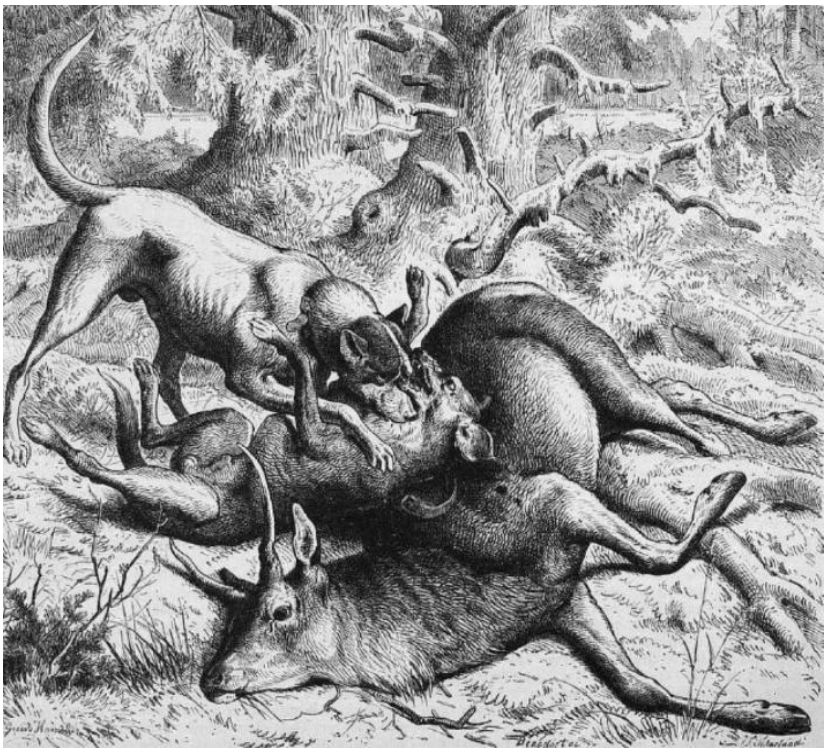
5. Melakukan rekacipta untuk menghadirkan sesuatu yang khayali mewujud secara visual. Sebagai misal, binatang naga yang sejatinya hanya ada dalam dunia khayal, diwujudkan dalam bentuk gambar, serta
6. Memanfaatkan beragam teknik visual semacam komposisi dinamis, kontras, dan penciptaan pusat perhatian (*center of interest*).

Berikut ini ditampilkan beberapa gambar adegan sebagai ilustrasi dari apa yang dikemukakan di atas.

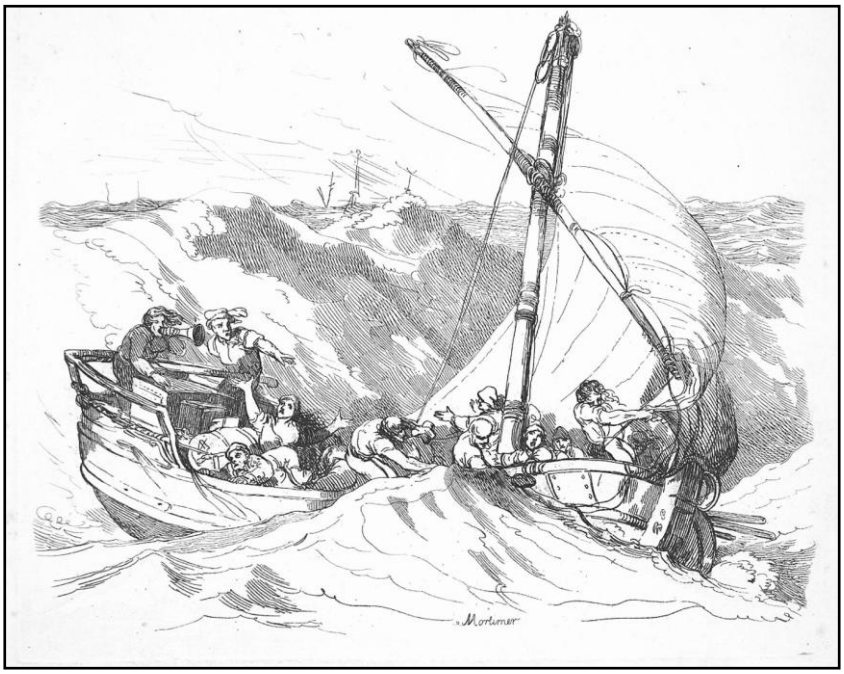


Gambar 103
Seni gambar dengan tema adegan yang hanya menampilkan figur tunggal. Atas, kiri: "Pulang" karya William P. Welsh (*Nara Getarchive*); Atas, kanan: "Memperbaiki Instalasi," pegambar tidak teridentifikasi (*Nara Getarchive*); Bawah: "Bermain Gitar" karya Fred Becker (Artvee).

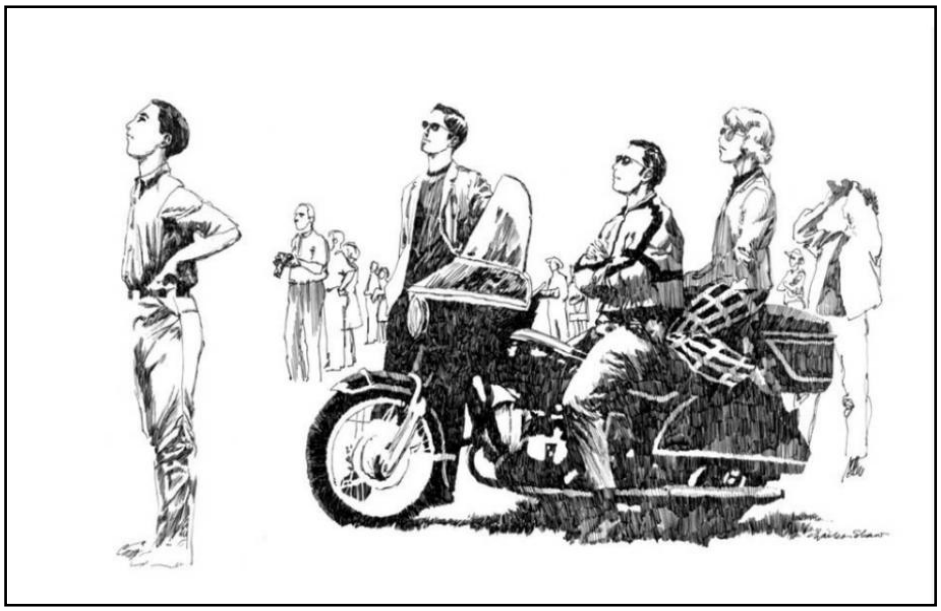


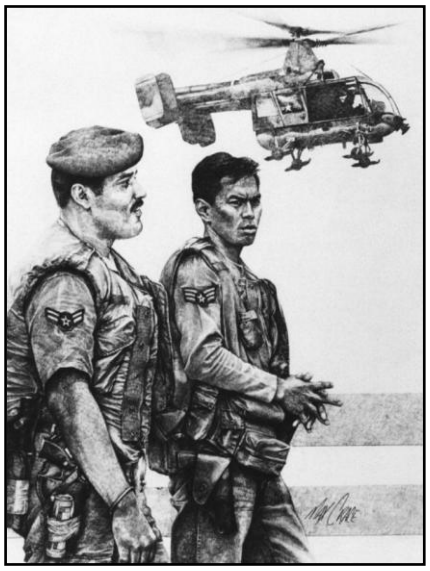


Gambar 104
Seni gambar dengan tema adegan yang menampilkan peristiwa dramatis. Atas: "Mengeroyok Binatang Buruan" karya Pieter Symonsz Potter (*Getarchive net*) Bawah:"Pertarungan Merebut Mangsa" karya Die Gartenlaube (*Getarchive net*).



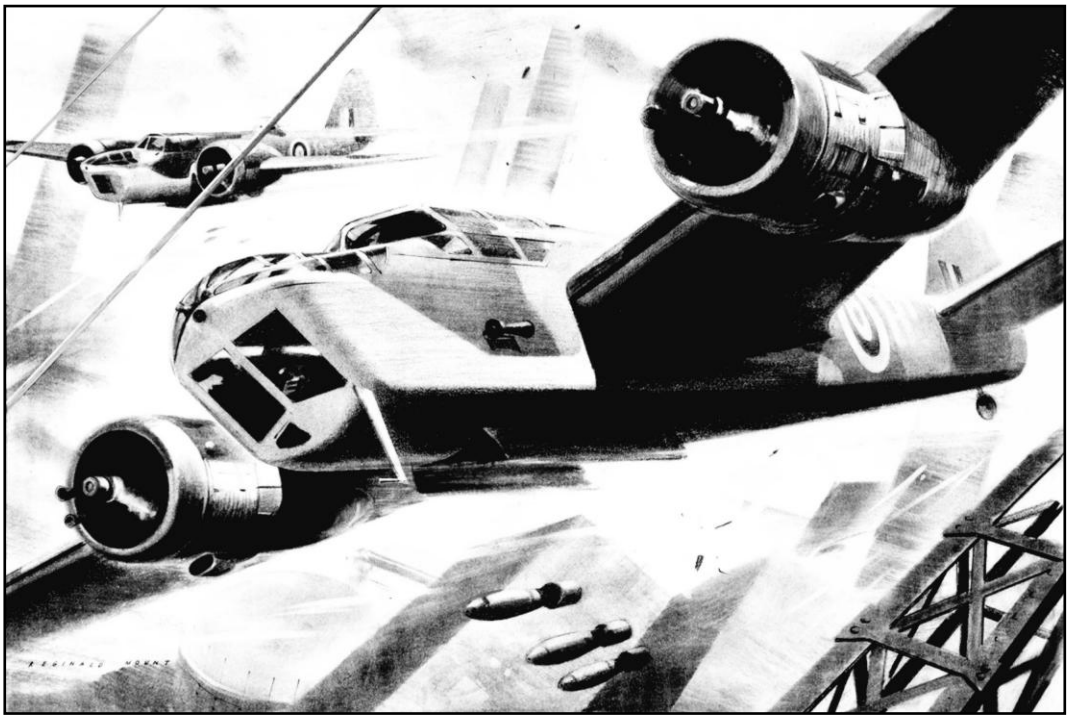
Gambar 105
Seni gambar dengan tema adegan yang menampilkan peristiwa dramatis. Atas: "Pergulatan di Tengah Samudra." Pegambar tidak teridentifikasi (Wikicommons); Bawah: "Badai Mengancam." Pegambar tidak teridentifikasi (*Itoldya 420 Getarchive*).

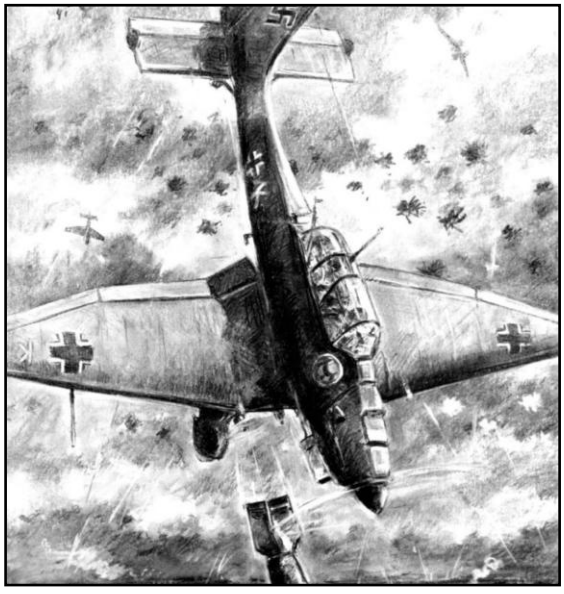




Gambar 106

Seni gambar dengan tema adegan yang menampilkan peristiwa sehari-hari. Atas:"Menyaksikan Parade Udara" karya Charles Shaw (*Nara Getarchive*); Bawah, kiri: "Tenaga Medis di Kancah" karya Max Crace (*Nara Getarchive*); Bawah, kanan: "Menanti Kelahiran" karya Aryo Sunaryo.

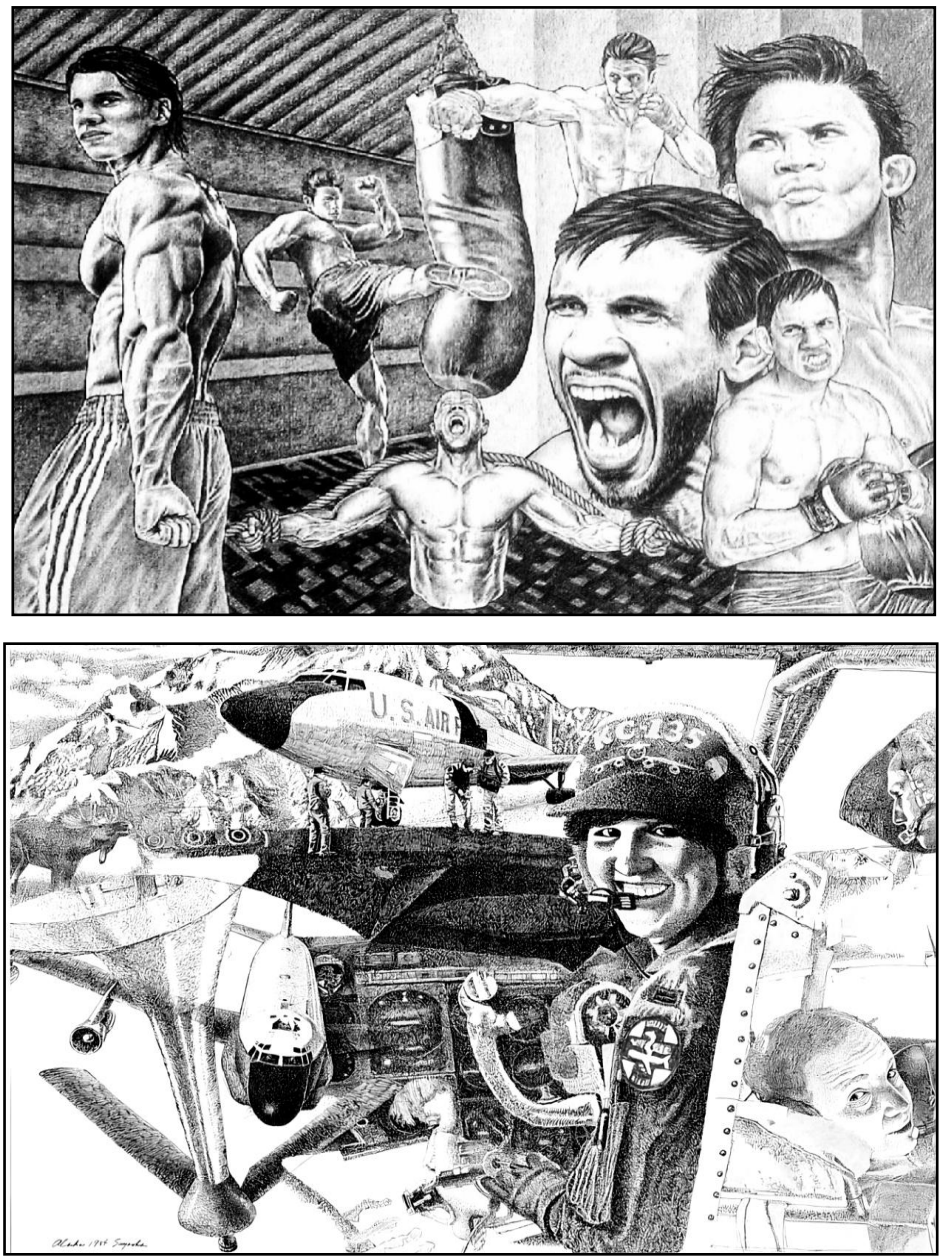




Gambar 107
Seni gambar dengan tema adegan yang menampilkan peristiwa dramatis. Atas: “Serangan Udara” karya Reginald Mount (Artvee); Bawah: “Pengeboman di Atas Samudra” karya K. Lorenz (*Nara Getarchive*). Untuk menggarap karya gambar semacam ini, pegambar memerlukan referensi yang akurat tentang model pesawat udara.

Gambar 108
Seni gambar dengan tema adegan yang bersumber dari ceritera mitologi/ceritera rakyat. Atas: "Burung Raksasa Menyerang Pelaut di Tengah Samudra." Pegambar tidak teridentifikasi (Wikicommons); Bawah: "Padishan Menemukan Kembali Isterinya yang Ditelan Ikan Raksasa" karya Willy Pogany (*Public Domain Review*).

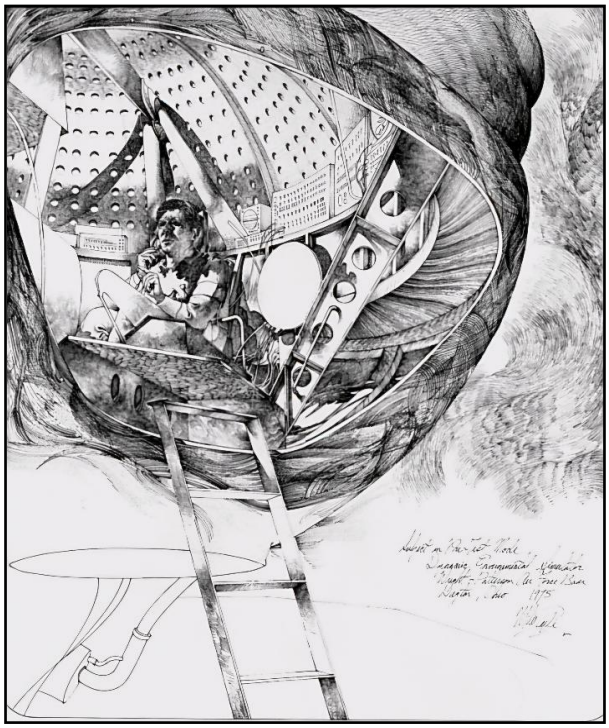
Gambar 109
Seni gambar dengan tema adegan yang menampilkan peristiwa dramatis berupa peperangan dengan menggunakan tombak, panah, dan kapak karya Kay Nielsen. Peristiwa ini bersumber dari dongeng "Timur Matahari dan Barat Bulan" (*Public Domain Review*).



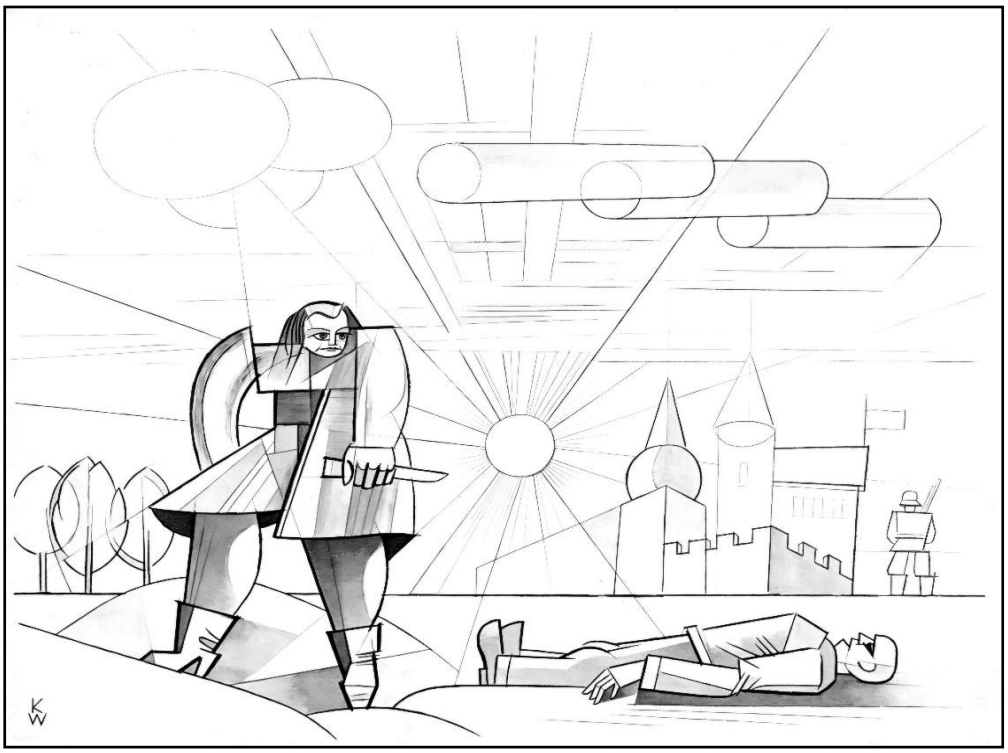
Gambar 110

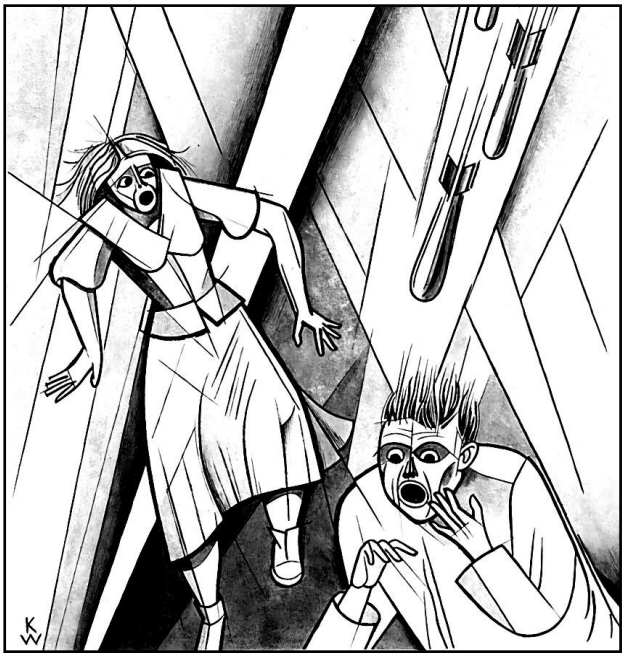
Seni gambar dengan tema adegan yang menampilkan rangkuman beberapa peristiwa dalam sebuah gambar. Atas: “Aktivitas Olahraga Tinju” karya seorang mahasiswa Fakultas Seni & Desain UNM, nama tidak teridentifikasi; Bawah: “Aktivitas Angkatan Udara di Alaska” karya George Suyeoka (*Nara Getarchive*).

Gambar adegan sebagaimana yang terlihat pada Gambar 103 hingga 110, berpijak pada pendekatan obyektif sehingga peristiwa atau kejadian yang ditampilkan mudah dipahami. Narasi visual gambar efektif karena disajikan secara realistis, sebagaimana yang lazim disaksikan dalam dunia nyata. Pada sisi lain, ada pula gambar adegan yang diciptakan berbasis pendekatan subyektif personal. Sasaran audiensi gambar adegan yang demikian ini, adalah mereka yang memiliki kemampuan literasi yang cukup baik untuk melakukan penafsiran terhadap makna adegan secara personal pula (lihat Gambar 111 hingga 115).

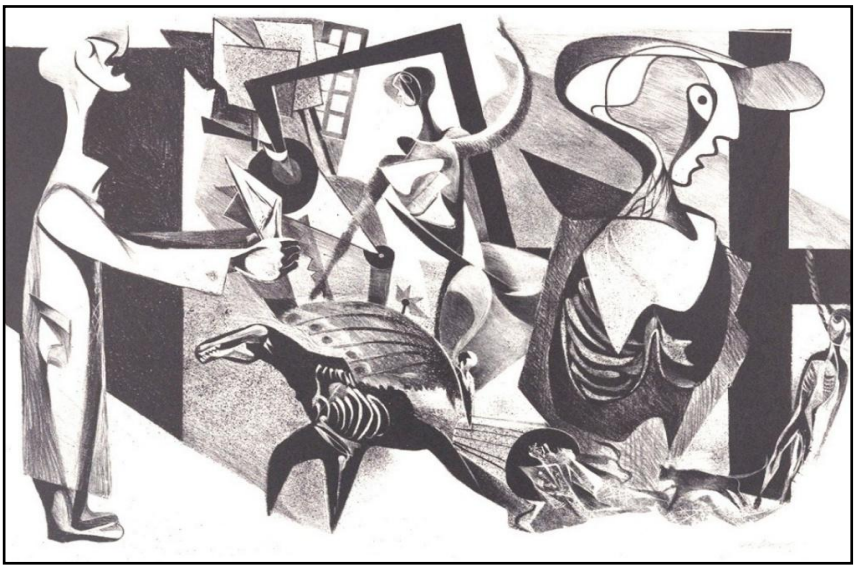


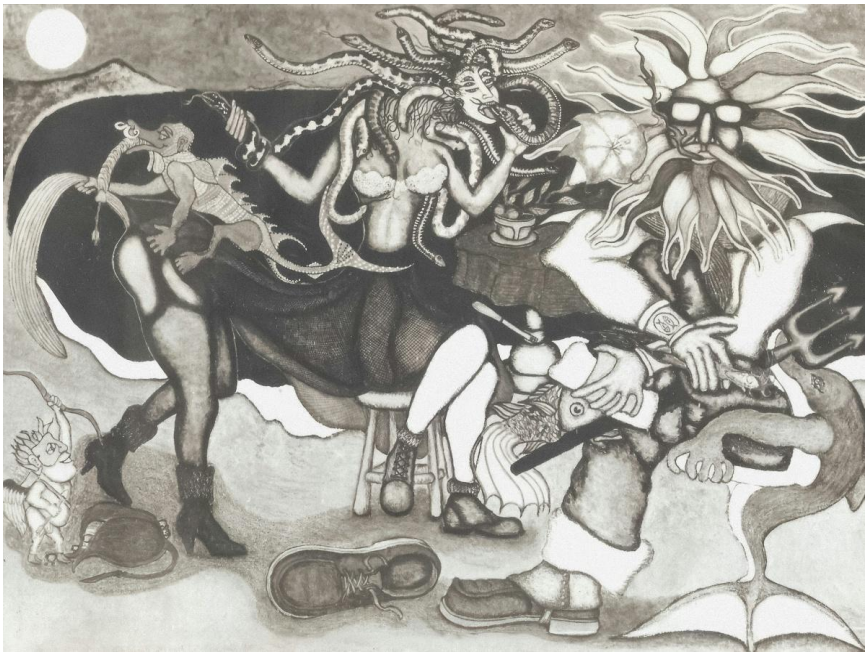
Gambar 111
Seni gambar dengan tema adegan yang penciptaannya berdasarkan pendekatan subyektif personal. Kiri: "Stimulator Imajinatif" karya Mike Eagle (Picryl); Kanan: "Terbelenggu Rantai" karya F. Mallare (*Getarchive*).





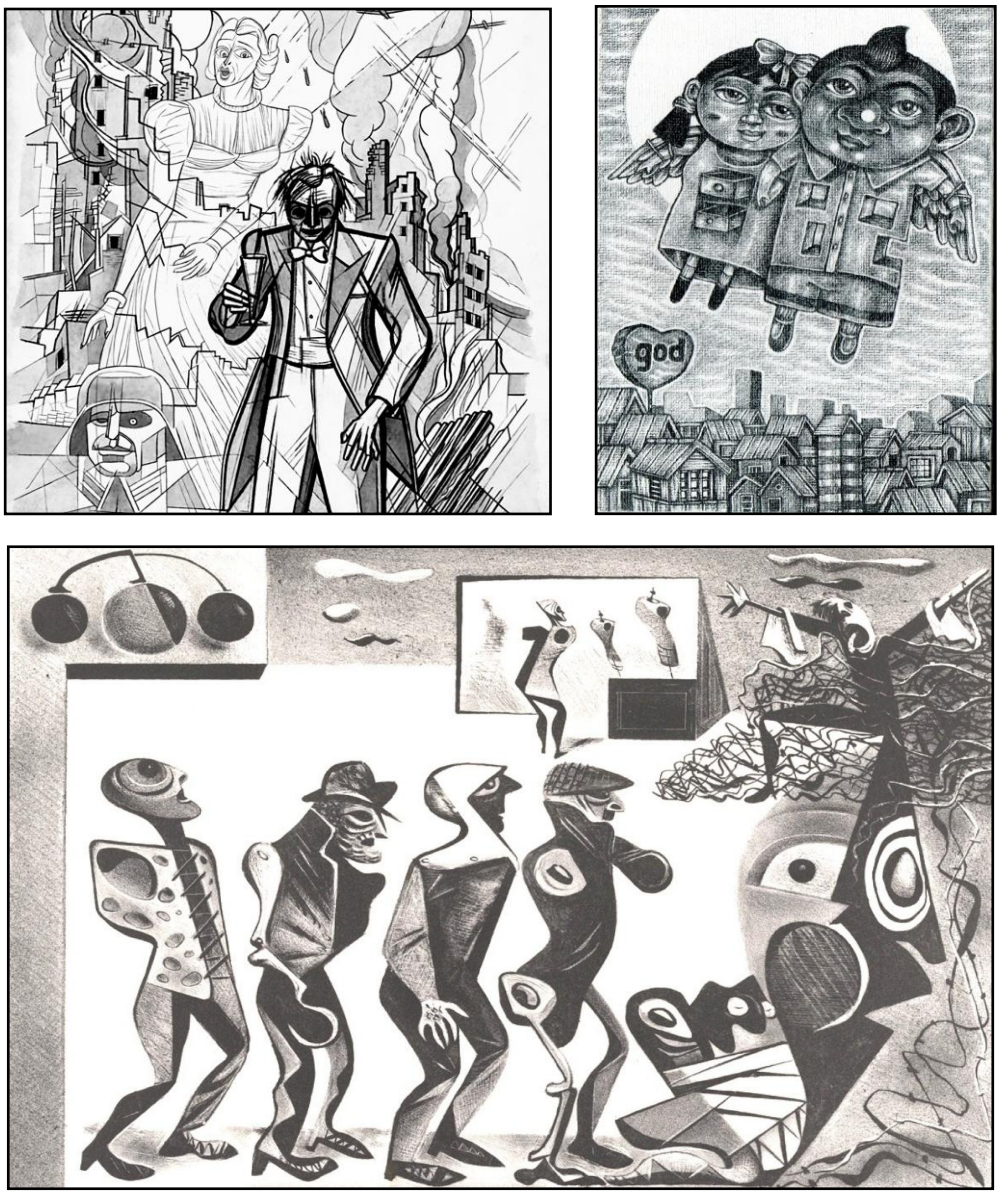
Gambar 112
Seni gambar dengan tema adegan yang penciptaannya berdasarkan pendekatan subyektif personal. Atas: “Meninggal Saat Melarikan Diri” karya Karl Wiener (Artvee); Bawah: “Ketakutan” karya Karl Wiener (Artvee).





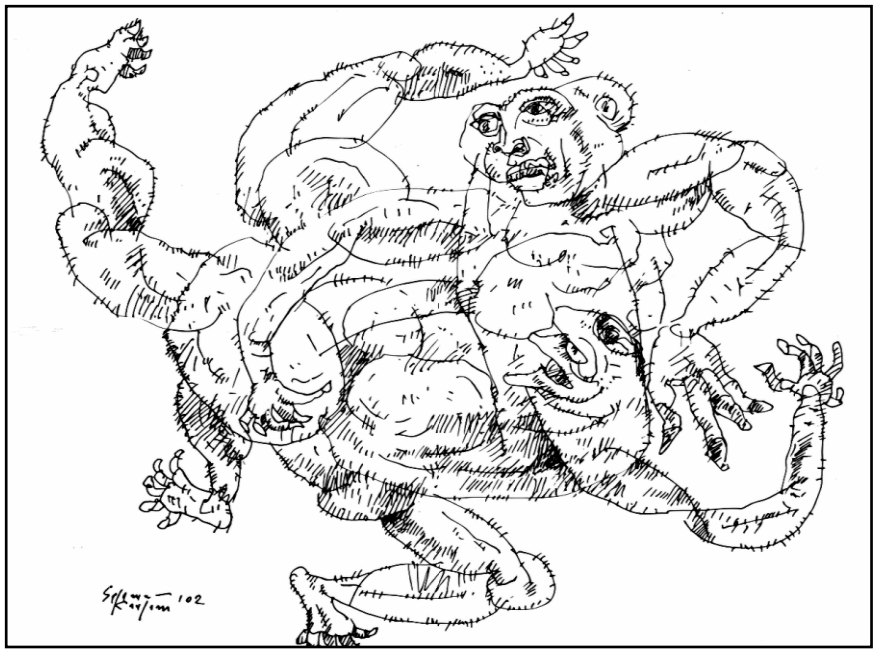
Gambar 113

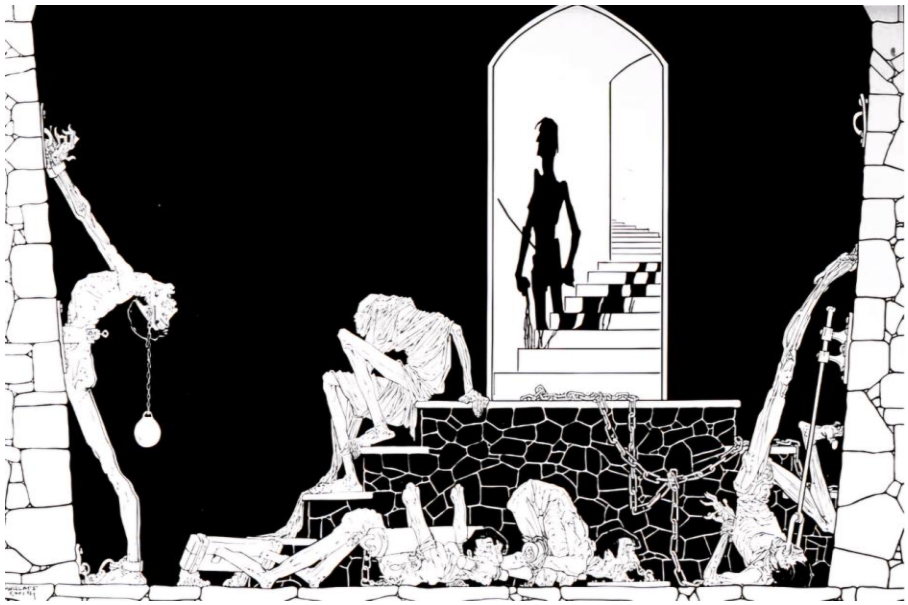
Seni gambar dengan tema adegan yang penciptaannya berdasarkan pendekatan subyektif personal. Atas: “Visi” karya Joseph Vogel (Artvee); Bawah: “Penggoda Medusa.” Pegambar tidak teridentifikasi (Unsplash).



Gambar 114

Seni gambar dengan tema adegan yang penciptaannya berdasarkan pendekatan subyektif personal. Atas, kiri: “Perang yang Aneh” karya Karl Wiener (Artvee); Atas, kanan: “Penebar Janji” karya Romy Setiawan; Bawah: “Konsekuensi yang Harus Dihadapi” karya Phil Bard (Artvee).





Gambar 115

Seni gambar dengan tema adegan yang penciptaannya berdasarkan pendekatan subyektif personal. Atas: “Pergumulan” karya Salamun Kaulam; Bawah: “Ruangan Misterius untuk Orang Terbelenggu” karya F. Mallare (*Getarchive*).

Beragamnya tema yang diangkat dalam seni gambar serta digunakannya pendekatan obyektif dan subyektif personal untuk menampilkan tema tersebut merupakan refleksi dari kompleksnya kebutuhan masyarakat dan juga spesifiknya kebutuhan pegambar untuk mengekspresikan ide artistiknya secara personal. Hal tersebut perlu dipahami oleh audiensi agar mampu mengapresiasi dengan seksama tema yang ditampilkan dalam seni gambar.

5

Seni Gambar

CORAK

CORAK

Corak Kolektif dan Corak Personal

Salah satu fenomena menarik dalam dunia seni rupa yakni adanya istilah "corak" yang merujuk pada sebuah atau sekelompok karya seni rupa yang memiliki watak yang khas. Istilah corak tersebut sering pula disebut "gaya" yang identik dengan istilah *style* dalam Bahasa Inggris. Corak atau gaya bermakna "sebuah atau sejumlah ciri yang dapat diidentifikasi melekat pada sebuah atau sekelompok karya seni rupa." Dalam penggunaannya, istilah corak dikaitkan dengan berbagai aspek. Aspek tersebut antara lain: aspek waktu, wilayah, budaya, agama/kepercayaan, dan aspek mashab/filosofi berkesenian. Karena itu, istilah corak atau gaya dalam seni rupa tersebut menjadi kompleks.

Corak karya seni rupa yang dibahas di sini adalah dalam konteks corak yang berbasis mashab atau filosofi berkesenirupaan sejak munculnya gerakan seni rupa modern. Sejak masa tersebut, muncul berbagai corak karya seni rupa yang digandrungi secara kolektif oleh para perupa. Corak tersebut antara lain corak naturalistis/realistis, ekspresionistis, kubistis, surealistis, abstraksionis, minimalistis, dan sebagainya. Lahirnya berbagai corak tersebut distimulasi oleh suasana kebebasan menyatakan pendapat, yang merebak dalam masyarakat. Kebebasan tersebut mewujud pada lahirnya beragam konsep, prinsip, dan pandangan di kalangan perupa dalam berkreasi. Mereka yang memiliki filosofi berkesenirupaan yang sama, menampilkan karya seni rupa dengan karakter yang relatif sama. Karakter tersebut menampak secara visual pada karya yang dihasilkan sehingga dapat dikenali. Selain itu, karakter dapat pula terefleksikan dalam "semangat" perupa dalam proses penciptaan karyanya atau dalam memilih *subject matter* yang ditampilkannya.

Selain corak yang ditampilkan secara kolektif oleh para perupa karena kesamaan visi mereka dalam menciptakan karya seni rupa, dikenal pula corak karya yang bersifat personal yang menampak pada karya perupa secara individual. Corak personal tersebut merupakan refleksi dari keunikan watak karya seorang perupa yang membedakannya dengan karya perupa lainnya. Dalam berbagai kasus, corak personal tersebut memiliki karakter yang berbeda sama sekali dengan corak kolektif yang sudah eksis.

Karena tulisan ini adalah tentang seni gambar, maka pembahasan tentang corak karya berfokus pada corak karya yang relevan dengan seni gambar.

1. Corak Kolektif

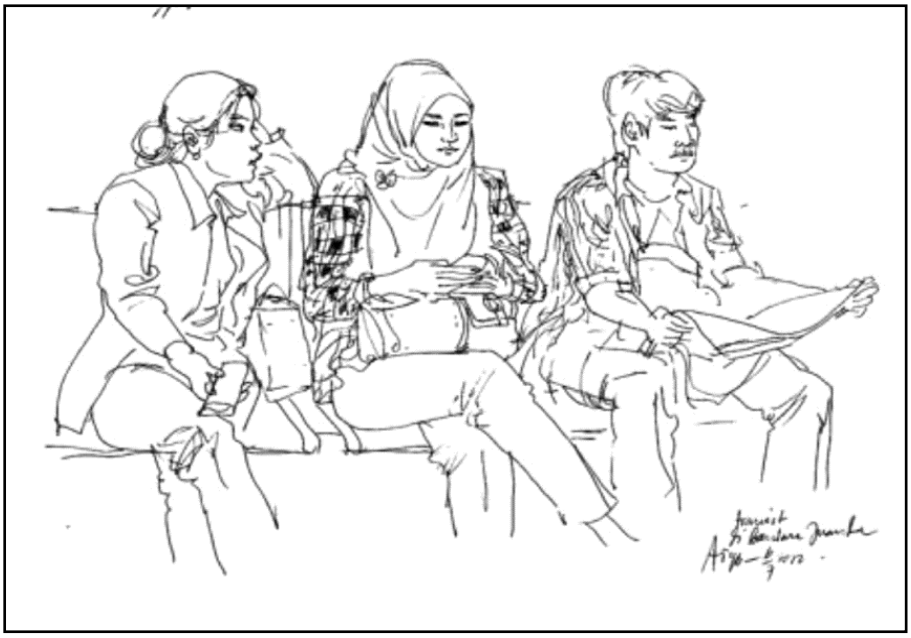
Sebagaimana disebutkan di atas, bahwa corak kolektif adalah corak yang digandrungi oleh sekelompok pegambar karena kesamaan visi yang dimiliki oleh kelompok pegambar tersebut. Corak kolektif yang mewujud dalam seni gambar antara lain:

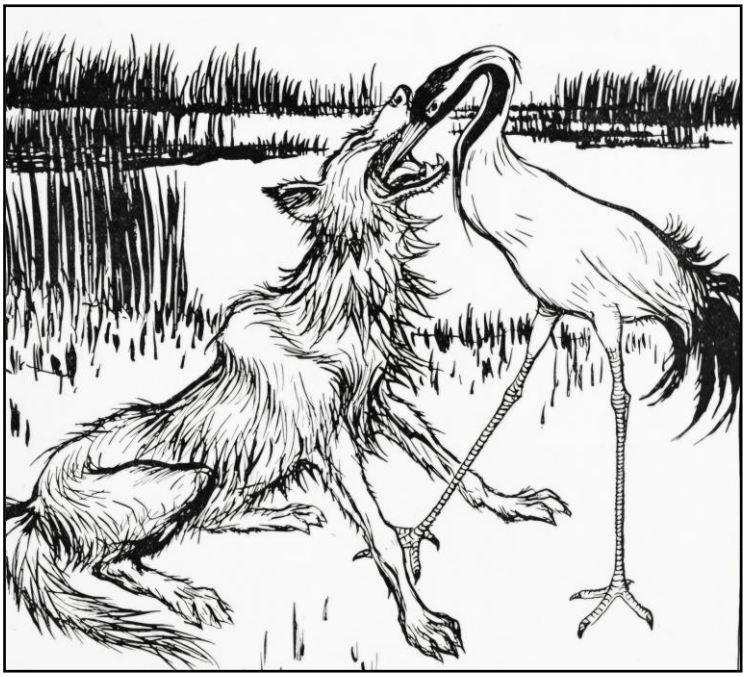
a. Corak Naturalistis/Realistis

Corak naturalistis/realistis oleh Feldman dikelompokkan ke dalam corak "akurasi obyektif." Dalam seni gambar, corak naturalistis/realistis dapat dikenali dari perwujudan gambar berupa tiruan suatu obyek secara akurat, sebagaimana obyek tersebut terlihat oleh mata. Istilah "naturalistis/realistis" itu sendiri bermakna sesuai dengan alam atau kenyataan. Sesungguhnya tiruan dalam seni gambar hanyalah berupa ilusi seolah-olah apa yang digambarkan dalam bidang gambar, merupakan obyek yang sesungguhnya. Sebagai tiruan suatu obyek tertentu, kepersisan yang dihadirkan dalam seni gambar bertingkat-tingkat (Lihat gambar 116, 117, 118). Ada karya yang hanya sekadar menirukan garis tepi suatu obyek. Ada karya yang tidak hanya menirukan garis tepi obyek, tetapi juga menirukan wujud tiga dimensi dari suatu obyek yang tercermin pada penggambaran bentuk, dan efek cahaya (terang-gelap) yang menimpa obyek tersebut. Lebih jauh, ada karya yang selain menggambarkan kesan bentuk dua dimensi, tetapi juga menirukan warna dari obyek yang digambarkan. Karena sifatnya merupakan peniruan terhadap alam atau kenyataan, maka corak karya gambar semacam ini lebih mudah dicerna oleh audiensi, tanpa mereka harus mempelajari dengan mendalam tentang seni rupa. Bagi sebagian orang, kepersisan dari alam atau kenyataan dianggap sebagai kriteria utama dalam menilai karya seni rupa atau seni gambar.

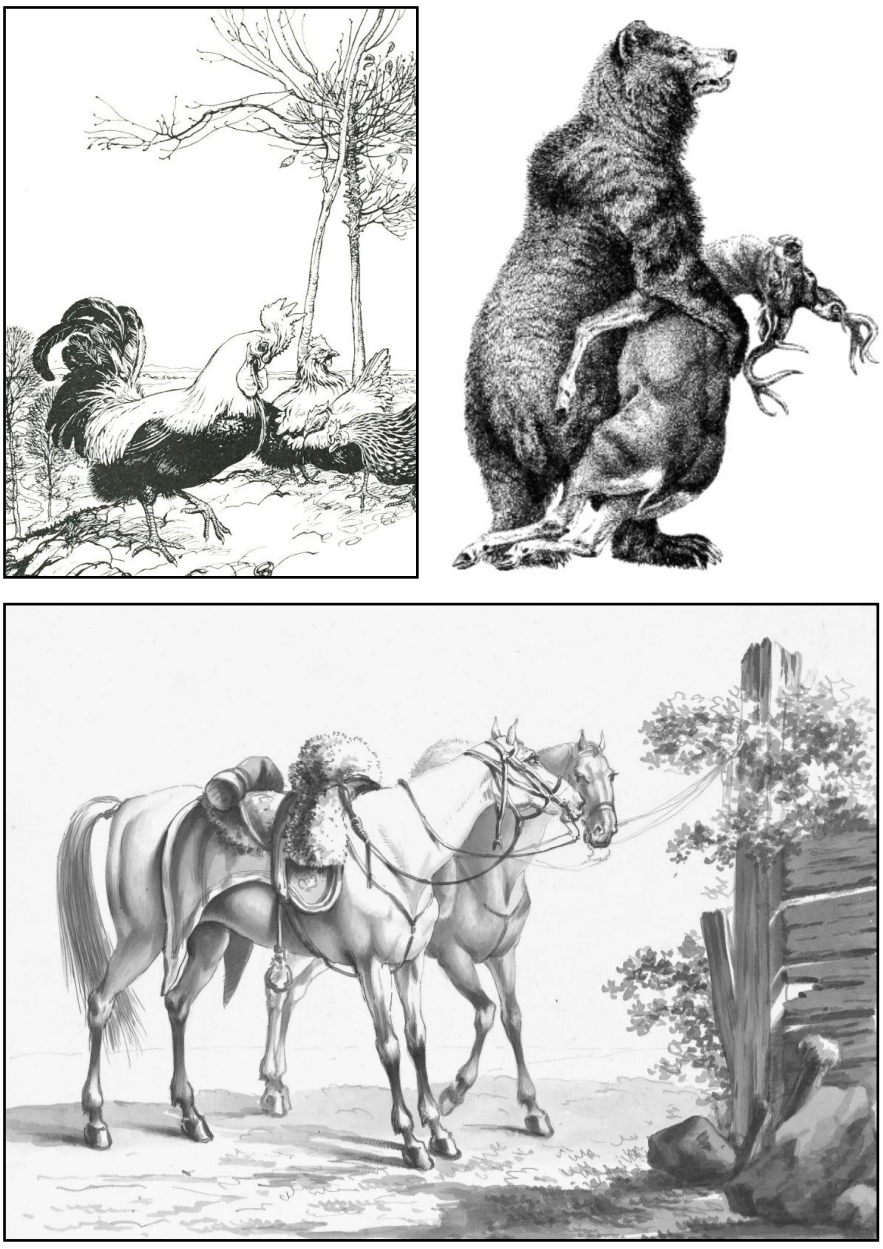
Upaya peniruan alam dalam seni rupa telah memiliki landasan yang kuat pada Masa Yunani Klasik. Istilah "seni rupa mimesis" yang bermakna seni rupa peniruan alam atau realitas, merupakan istilah yang berakar pada tradisi Yunani klasik. Aristoteles, filosof Yunani dalam karyanya "Poetika," membahas konsep mimesis (peniruan atau imitasi) dalam seni rupa. Aristoteles memandang bahwa peniruan adalah prinsip dasar dalam seni, termasuk seni rupa. Menurutnya, dalam menirukan alam, seniman mestilah berupaya menghadirkan realitas dalam bentuknya yang harmonis dan ideal. Dengan

melakukan hal tersebut, seniman akan mampu mengungkapkan kebenaran dan keindahan alam yang memungkinkan manusia menemukan kesenangan dan kepuasan estetis.

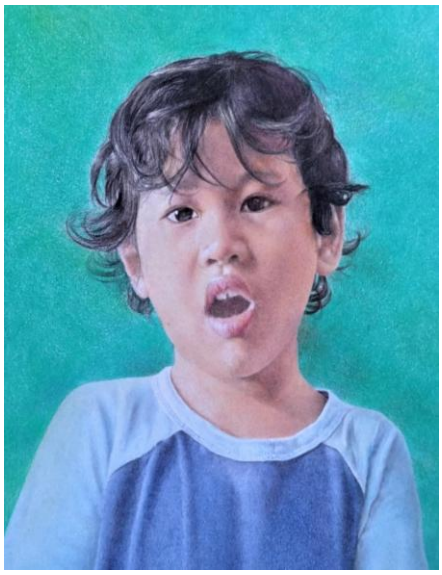


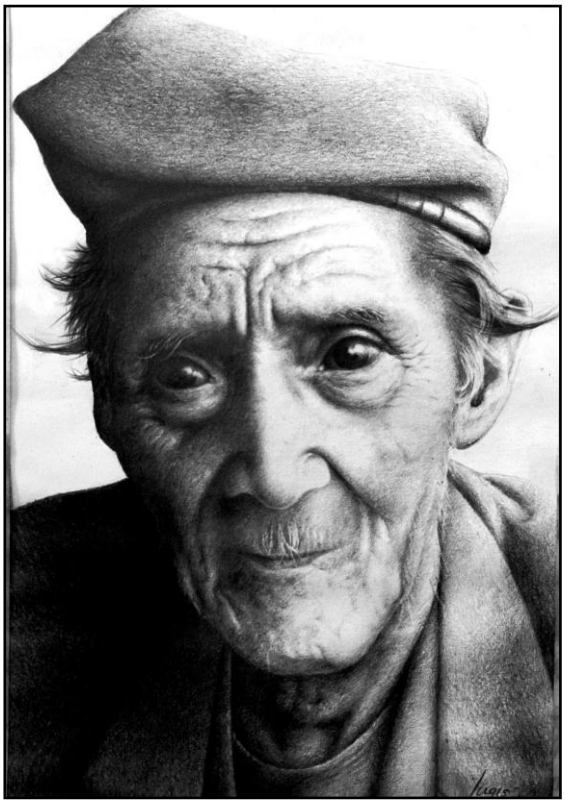


Gambar 116
Karya Seni gambar dengan corak naturalistis/realistis. Atas: "Penumpang Sedang Duduk Menanti Jadwal Penerbangan di Bandara Juanda" karya Aryo Sunaryo. Karya ini merupakan contoh corak naturalistis/realistis yang sekadar menghadirkan garis tepi (kontur) obyek; Bawah: "Anjing dan Bangau di Tepi Danau" karya Arthur Rackham (Artvee).



Gambar 117
Karya Seni gambar dengan corak naturalistis/realistis. Atas, kiri: "Ayam Jantan dengan Betinanya" karya Arthur Rackham (Artvee); Atas, kanan: "Beruang Membawa Hasil Buruannya." Pegambar tidak teridentifikasi (Rawpixel); Bawah: "Sepasang Kuda yang Tertambat" karya Johann Adam Klein (Artvee).



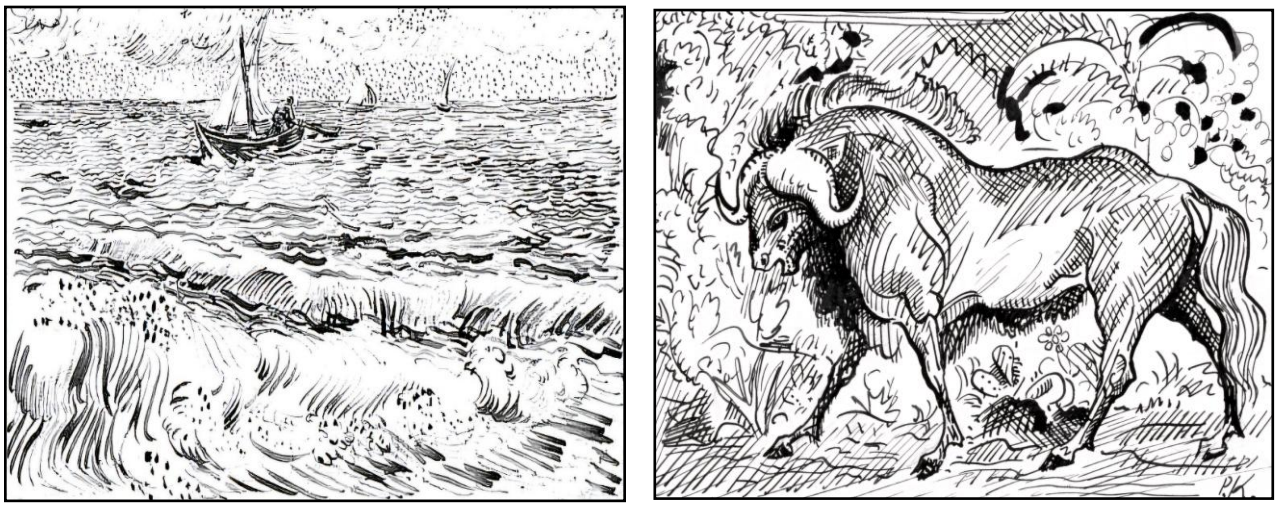


Gambar 118
Seni gambar dengan corak naturalistis/ realistis. Atas, kiri: "Potret Uwais Al Garzah" karya Suharlis; Atas, kanan: "Potret Nayarah Iradat" karya Suharlis; Bawah: "Potret Orang Tua" karya M. Muhlis Lugis.

b. Corak Ekspresionistis

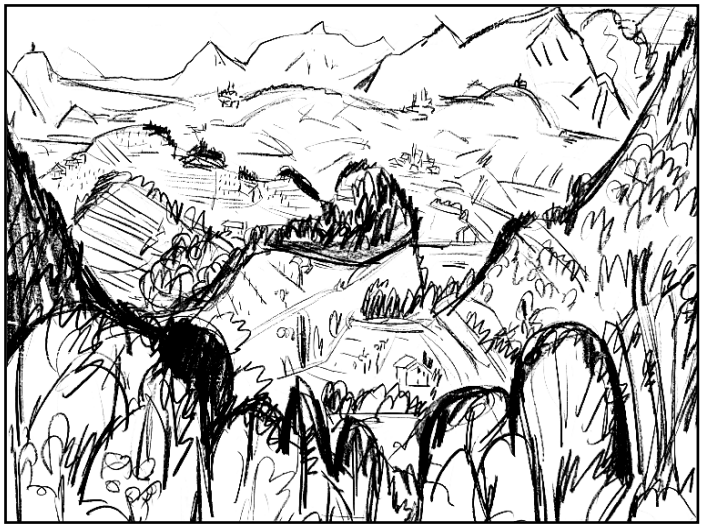
Corak ekspresionistis pada seni gambar tampak pada goresan garis yang spontan, tanpa ragu, sebagai cerminan dari suasana hati yang bergejolak. Pemikiran yang melandasi seni gambar corak ini adalah bahwa karya gambar merupakan "jiwa pegambar yang tampak." Karena itu, dalam menggambarkan suatu obyek atau peristiwa, pegambar menghadirkan obyek atau peristiwa tersebut dari sudut pandang dirinya yang subyektif. Sesungguhnya istilah corak "ekspresionistis" dipersoalkan oleh pengamat oleh karena sejatinya, setiap karya gambar apapun coraknya, merupakan hasil ekspresi pegambar.

Penggunaan istilah corak "ekspresionistis" berkaitan dengan filosofi "ekspresionisme," yang pelopornya dalam dunia seni rupa menghasilkan karya dengan warna yang ekspresif emosional, goresan bergejolak, serta bentuk terdistorsi. Ekspresionisme yang merebak di awal Abad ke-20 tercermin pada karya perupa semacam Vincent van Gogh, Edvard Munch, Ernst Ludwig Kirchner, Franz Marc, Hermann scherer dan Arnold Peter Weisz Kubincan. Perhatikan seni gambar karya tokoh perupa tersebut pada Gambar 119, 120, dan 121.



Gambar 119
Seni gambar corak ekspresionistis karya tokoh aliran ekspresionisme. Kiri: " Nelayan Mencari Ikan di Laut" karya Vincent van Gogh (Artvee); Kanan: "Ceritera di Alam Liar" karya Arnold Peter Weisz Kubincan (Rawpixel).

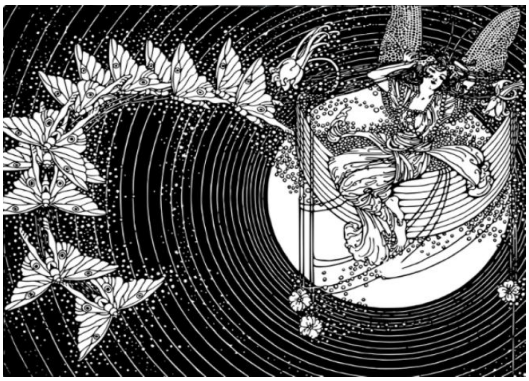
Gambar 120
Karya seni gambar corak ekspresionistis Atas, kiri: "Gadis Pemusik" karya Salamun Kaulam; Atas, kanan: "Tangan-tangan Menggapai" karya Edvard Munch (Rawpixel); Bawah: "Pusat Kota Yogyakarta di Suatu Siang" karya Sofyan Salam.



Gambar 121
Karya seni gambar corak ekspresionistis. Kiri, atas: “Berburu Singa” karya Franz Marc (Rawpixel); Kiri, bawah: “Pemandangan” karya Hermann Scherer (Artvee); Kanan: “Seorang Wanita di Kamar” karya Ernst Ludwig Kirchner (Rawpixel).

c. Corak Dekorativistis

Corak dekorativistis dilandasi oleh filosofi “dekorativisme” yakni pemikiran bahwa gambar itu seyogyanya menghadirkan keindahan. Untuk itu, goresan atau bentuk yang ditampilkan selaras atau seirama satu sama lain. Kepersisan bentuk obyek dikorbankan demi keselarasan tersebut Obyek seperti tumbuhan, hewan, manusia, atau benda buatan digambarkan secara sederhana, dilebih-lebihkan, atau digayakan untuk mencapai keharmonisan yang menyenangkan. Art Nouveau, sebuah gerakan seni rupa pada akhir Abad ke-19 mempopulerkan corak ini.



Gambar 122
Karya seni gambar corak dekorativistis. Atas: “Wanita dengan Kupu-Kupu” Pegambar tidak teridentifikasi (Pixabay); Tengah: “Pepohonan di Hutan.” Pegambar tidak teridentifikasi (Pixabay); Bawah: “Wanita Penari.” Pegambar tidak teridentifikasi (Pixabay).

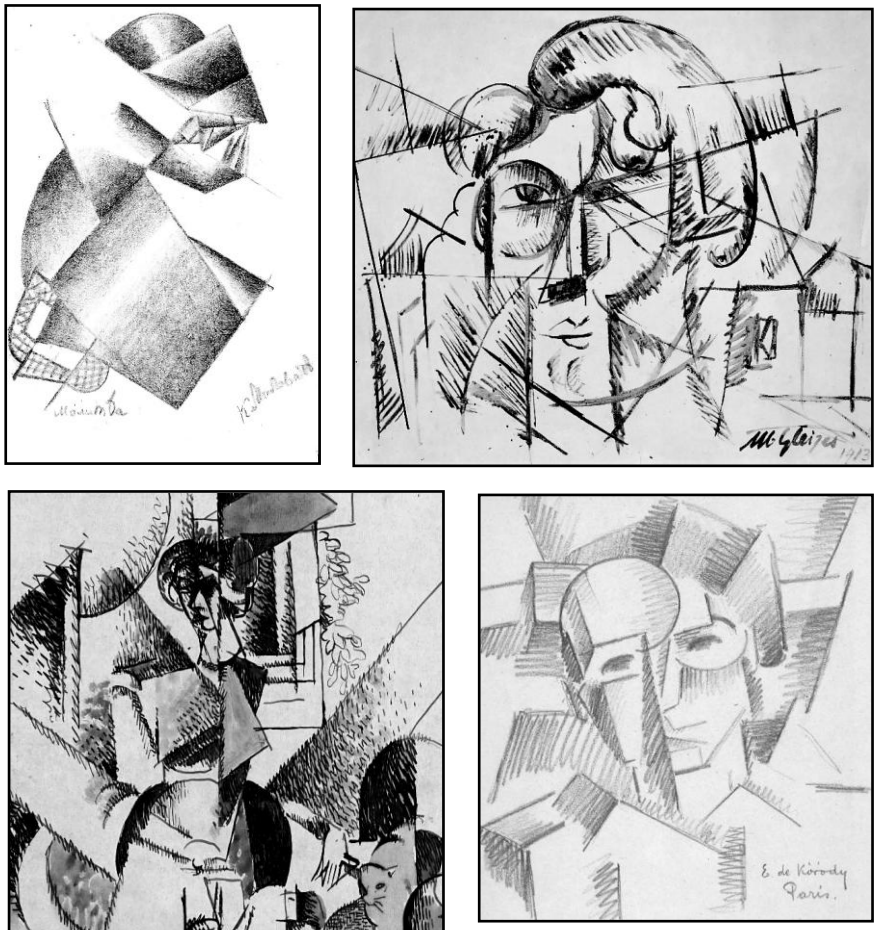
Gambar 123
Karya seni gambar corak dekorativistis. Atas, kiri: "Mimpi" karya Aubrey Vincent Beardsley (Artvee); Atas, kanan: "Wanita di Bawah Pohon." Pegambar tidak teridenti-fikasi (Pixabay); Bawah: "Ornamen dengan Ular." Pegambar tidak teridentifikasi (Wikicommons).

Gambar 124
Karya seni gambar corak dekorativistis. Kiri: "Sambutan Penghuni Hutan" Pegambar tidak teridentifikasi (*Public Domain Image Net*); Kanan: "Anoman Obong" karya Wedha Abdul Rasyid.

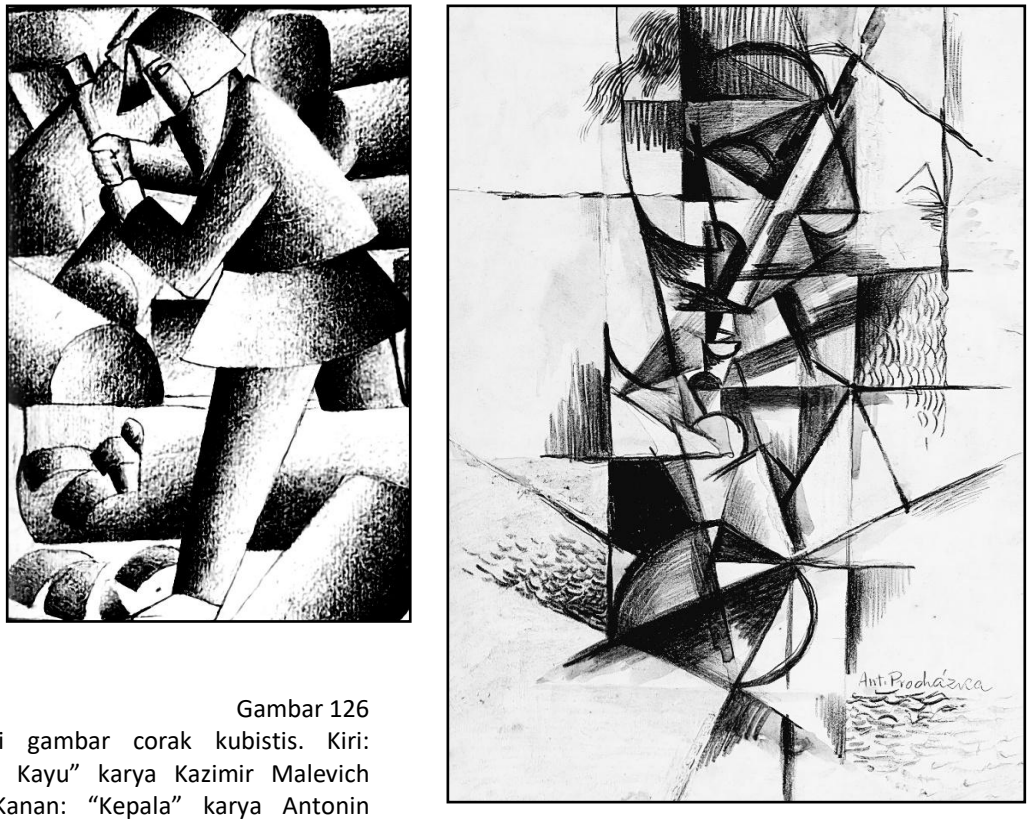
d. Corak Kubistis

Corak Kubistis dalam seni gambar merefleksikan filosofi "kubisme." Kubisme pertama kali diformulasikan oleh Pablo Picasso dan Braque pada tahun awal Abad ke-20. Sesungguhnya, lahirnya kubisme tidak terlepas dari pemikiran yang dilontarkan oleh Paul Cezanne bahwa obyek lukisan atau gambar dapat dikembalikan ke bentuk-bentuk dasar seperti silinder, kerucut, atau bola. Kubisme mengabstraksikan obyek ke dalam berbagai bentuk geometri untuk menghadirkan sensasi visual tertentu. Karya gambar yang bercorak kubistis menggambarkan obyek yang terkesan dipecah, dianalisis, dan diatur kembali seolah-olah tampak dari berbagai sudut pandang. Latar dan obyek saling menembus sehingga tampak membingungkan sebagaimana yang terlihat pada Gambar 125, 126, dan 127.

Seni gambar yang bercorak kubistis diciptakan oleh pegambar dengan penuh perhitungan dan kehati-hatian. Dengan watak yang demikian itu, corak kubistis berbeda nyata dengan corak ekspresionistis yang justru mengutamakan goresan ekspresif, bebas, dan spontan.



Gambar 125
Karya seni gambar corak kubistis. Atas, kiri: "Berdoa" karya Kazimir Malevich (Artvee); Atas, kanan: "Kepala Seorang Pria" karya Albert Gleizes (Artvee); Bawah, kiri: "Potret" karya Albert Gleizes (Artvee) ; Bawah, kanan: "Kepala" karya Elemer de Korody (Metro Museum).

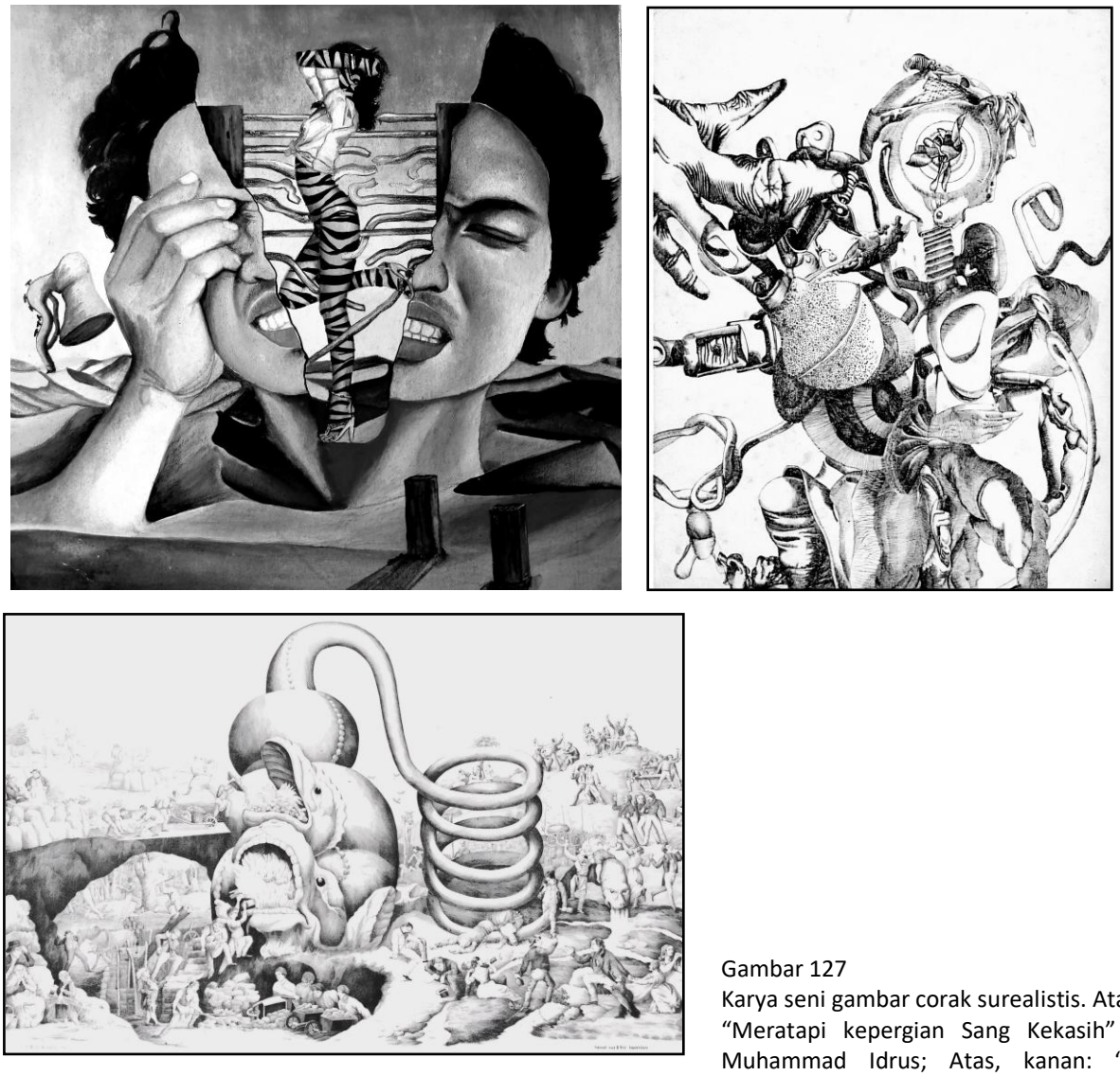


Gambar 126
Karya seni gambar corak kubistis. Kiri: "Pemotong Kayu" karya Kazimir Malevich (Artvee); Kanan: "Kepala" karya Antonin Prochazka (Artvee);

e. Corak Surealistis

Corak Surealistis berpijak pada filosofi surealisme. Surealisme adalah filosofi dalam dunia seni dan sastra yang muncul di awal Abad ke-20. Sebagai sebuah filosofi, surealisme menolak rasionalisme yang terlalu ketat mengandalkan rasio dan logika. Menurut pendukung gerakan ini, dalam kehidupan ada hal "non-rasional" yang dialami oleh manusia. Untuk itu, mereka berusaha mengungkap hal non-rasional tersebut dalam karya seni dan sastra. Hal non rasional itu, misalnya, dapat diperoleh melalui penggalian alam bawah sadar manusia. Dengan kekuatan imajinasi, dunia baru yang tidak biasa dan tidak masuk akal, dapat dimunculkan. Dalam seni gambar, corak surealistis

menampilkan obyek atau suasana yang aneh bagaikan alam mimpi sebagaimana yang terlihat pada Gambar 127, 128, dan 129.



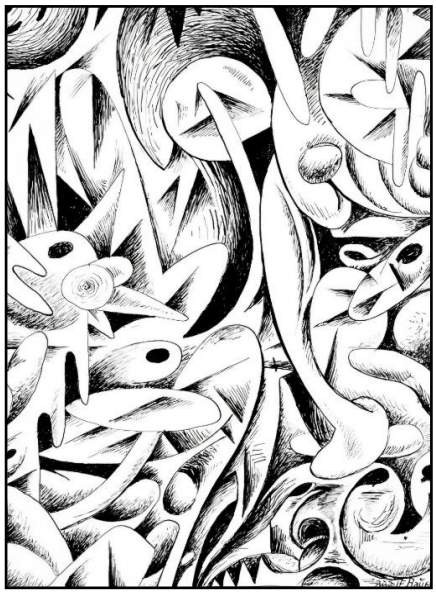
Gambar 127
Karya seni gambar corak surealistis. Atas, kiri: "Meratapi kepergian Sang Kekasih" karya Muhammad Idrus; Atas, kanan: "Tanpa Judul" karya Aimitsu (Getarchive); Bawah: "Alegori Penyulingan dan Minum Gin karya Adrianus M de Ruyter (Artvee).

Gambar 128
Karya seni gambar corak surealistis. Atas: "Binatang dari Antah Berantah" karya Salamun Kaulam; Bawah: "Suasana dalam Sebuah Bangunan" karya Benjamin F Berlin (Getarchive);

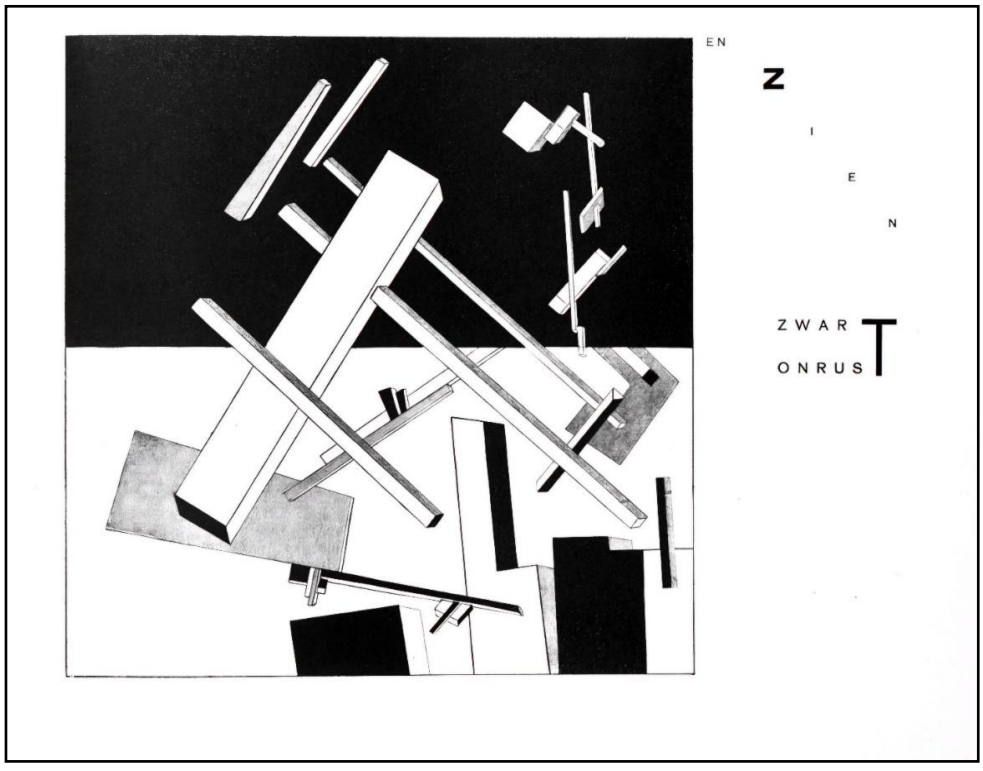
Gambar 129
Karya seni gambar corak surealistis. Kiri: "Melayang dalam Fantasi Asmara" karya Romy Setiawan; Kanan: "Para Tahanan" karya F Mallare (Getarchive);

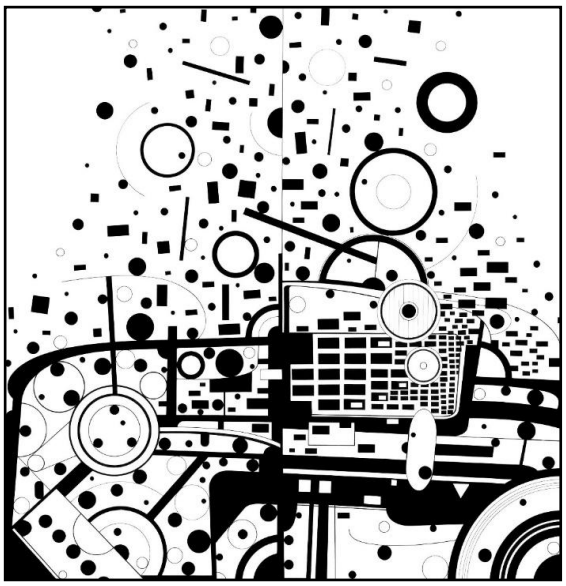
f. Corak Abstraksionis

Corak abstraksionis berpijak pada filosofi abstraksionisme yang dalam seni rupa berusaha melepaskan diri dari sensasi atau asosiasi figuratif dari obyek yang digambarkan. Dalam seni gambar, corak abstraksionis dikenal pada tidak ditampilkannya bentuk-bentuk yang familiar dalam kehidupan sehari-hari. Dengan perkataan lain, obyek yang ditampilkan bersifat non-representatif dan non-figuratif. Meskipun jika diamati dengan cermat, kadangkala ada bentuk yang menyerupai sesuatu. Corak abstraksionis terlihat pada Gambar 130, 131, dan 132.

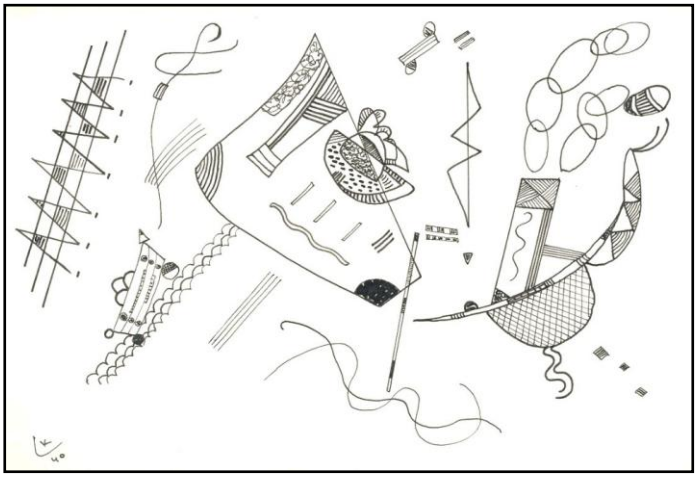


Gambar 130
Karya seni gambar corak abstraksionis. Atas: “Tanpa Judul” karya Rudolf Bauer (Artvee); Bawah: “Konstruksi” karya El Lissitzky (Artvee)..





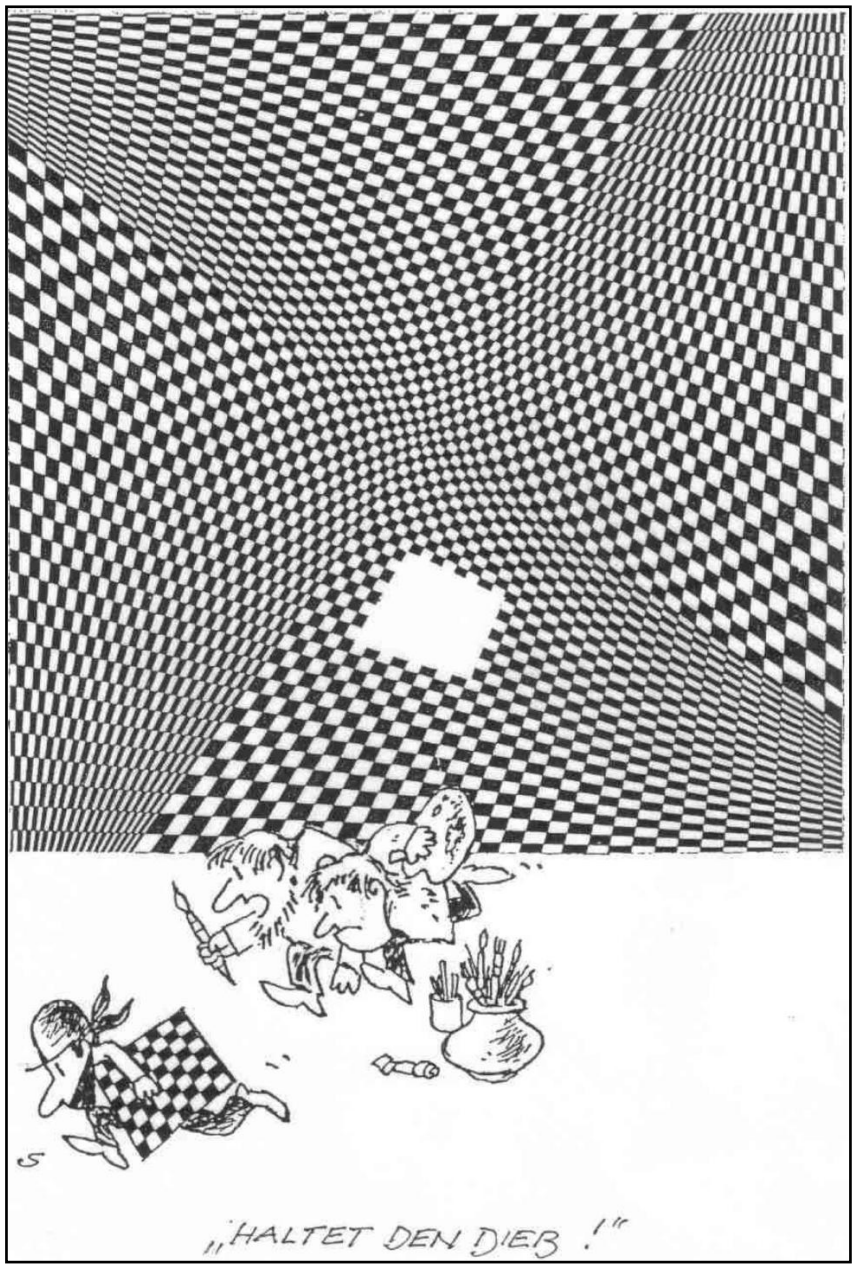
Gambar 131
Karya seni gambar corak abstraksionis. Atas: "Suara-suara" karya Wassily Kandinsky (Artvee); Bawah, kiri: "Komposisi." Pegambar tidak teridentifikasi (Unsplash); Kanan: "Suasana di Tepi Danau" karya Chusnul Hadi.



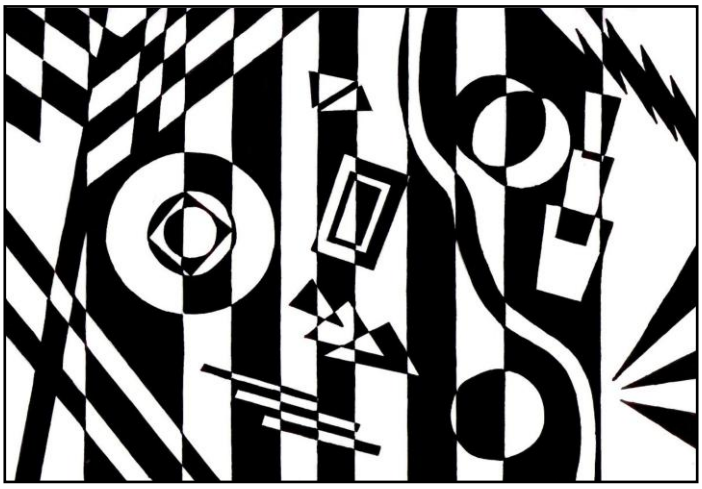
Gambar 132
Karya seni gambar corak abstraksionis. Atas: "tanpa makna" karya Wasily Kandinsky (Artvee); Bawah: "Karakter" karya Otto Freundlich (Artvee).

g. Corak Seni Rupa Optikal

Corak Seni rupa optikal atau *Op-Art Style* dalam Bahasa Inggris ditandai dengan upaya untuk mengecoh mata dengan ilusi yang bersifat optik. Perupa pendukung corak ini tertarik untuk menggambarkan efek optik dengan niat menciptakan sensasi visual. Bentuk dan garis dibuat sedemikian rupa untuk menimbulkan efek gerak sebagaimana yang terlihat pada Gambar 133 dan 134.



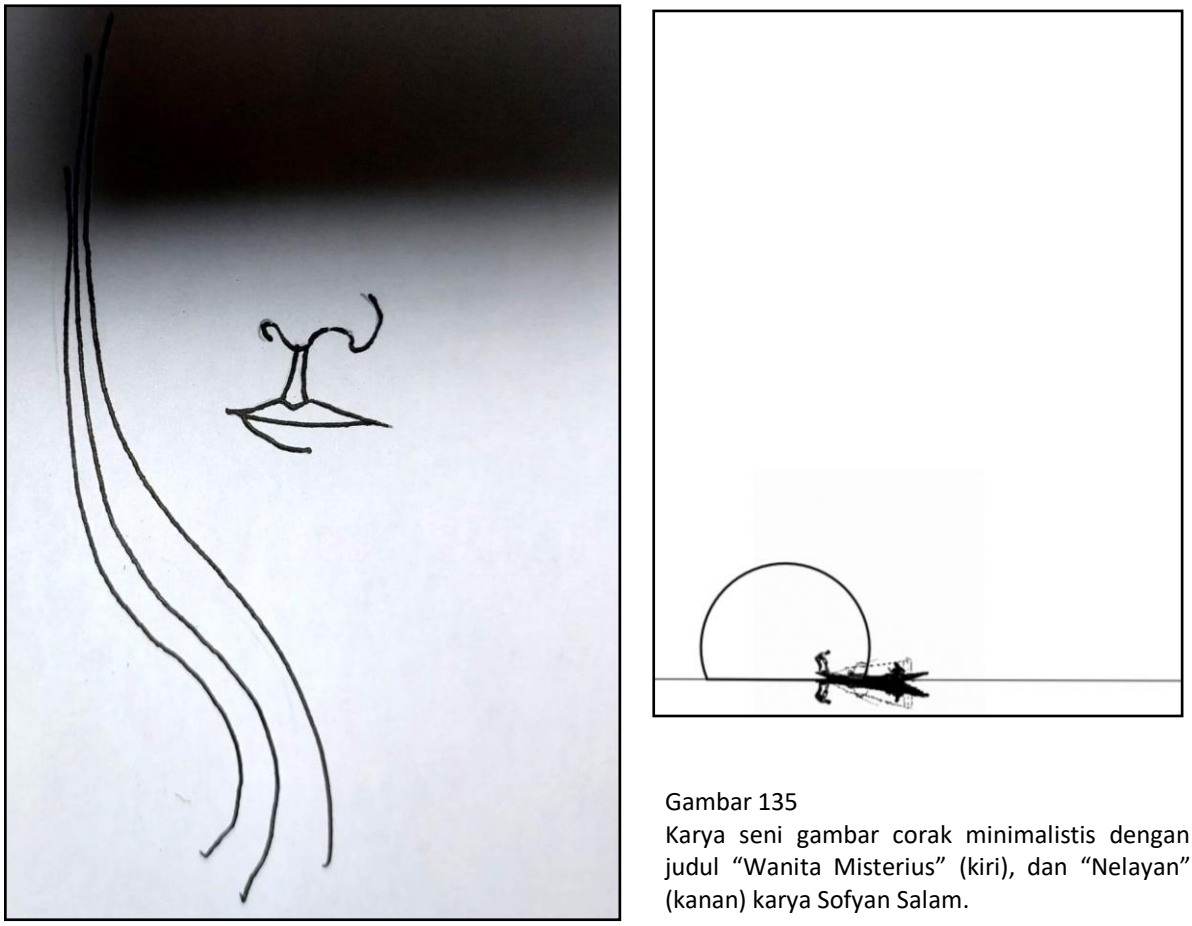
Gambar 133
Karya seni gambar corak seni rupa optik dengan judul "Pencuri Papan Catur" karya Heini Scheffler (Wikicommons).



Gambar 134
Karya seni gambar corak seni rupa optik. Kiri: Seni gambar bercorak seni rupa optikal dari Kunstunterricht. Pegambar tidak teridenti-fikasi (Wikicommons); Kanan: "Gadis sedang Bergaya." Pegambar tidak teridentifikasi (Pixabay).

h. Corak Minimalistis

Corak Minimalistis berpijak pada filosofi minimalisme dalam seni rupa yang menolak gagasan bahwa seni rupa mestilah mencerminkan ekspresi personal dari penciptanya sebagaimana yang dikampanyekan oleh pelopor ekspresionisme. Bagi pendukung pemikiran minimalisme, seni tidak harus mengacu kepada apapun selain diri karya seni rupa itu sendiri. Untuk itu, pendukung corak minimalistis cenderung mengurangi bentuk artistik atas dasar pertimbangan logika dan kesederhanaan. Karya dengan corak ini berupaya menghadirkan obyek seminimal mungkin sebagaimana yang terlihat pada Gambar 135.



Gambar 135
Karya seni gambar corak minimalistis dengan judul "Wanita Misterius" (kiri), dan "Nelayan" (kanan) karya Sofyan Salam.

i. Corak Pop Art

Pop Art merupakan singkatan dari *popular Art* yang bermakna seni rupa populer. Pop art adalah gerakan dalam seni rupa yang muncul pada era 1950-60an, terutama di Amerika Serikat dan Inggris. Corak ini memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang lazim ditemukan di media massa seperti koran, majalah atau komik. Simbol atau gaya visual tersebut ditampilkan kembali dalam karya seni rupa. Foto kaum pesohor, merupakan obyek yang lazim diangkat. Warna cerah dan kontras biasanya digunakan dalam menampilkan

karya seni rupa pop art, termasuk dalam seni gambar seperti yang terlihat pada Gambar 136 dan 137.

Gambar 136
Karya seni gambar corak pop art (seni rupa popular). Atas, kiri: "Mulut Wanita." Pegambar tidak teridentifikasi (Itoldya 420); Atas, kanan: "Anjing Melompat." Pegambar tidak teridentifikasi (Itoldya 420 Getarchive); Bawah: "Figur Populer." Pegambar tidak teridentifikasi (Pixabay).

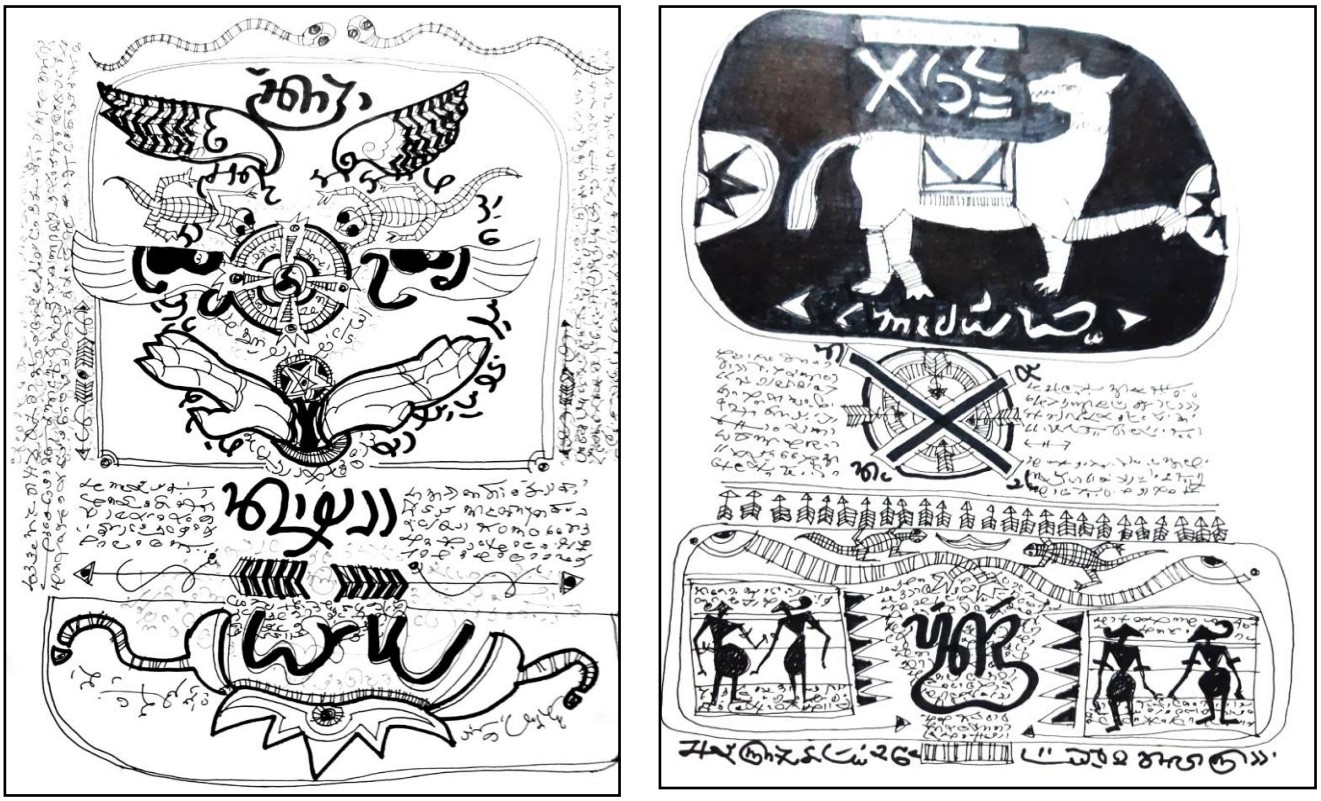
Gambar 137
Karya seni gambar corak pop art dengan judul "Potret Kinna Amir-Sofyan" karya Irfan Arifin. Karya ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw* mengukuti gaya yang dikenal sebagai WPAP (Whedas Pop Art Portrait (WPAP).

2. Corak Personal

Sebagaimana dikemukakan di atas bahwa corak personal mengacu pada corak khas yang menampak pada karya seorang pegambar, dan perupa pada umumnya, yang berbeda dengan corak karya orang lain. Hal ini merupakan sesuatu yang alami sebagai refleksi dari perbedaan individu antara seseorang pegambar dengan pegambar lainnya.

Suatu fenomena yang menarik dari corak personal ini adalah bahwa corak personal seorang pegambar bersifat dinamis seiring dengan perkembangan kepribadian sang pegambar. Hal ini tentu saja alamiah karena

manusia sejatinya adalah makhluk yang mengalami perkembangan baik karena faktor internal maupun eksternal. Manifestasi dari sifat dinamis tersebut adalah terjadinya perubahan corak karya seorang pegambar. Dengan demikian, seorang pegambar dapat saja memiliki beberapa corak khas karya yang diciptakannya sepanjang perjalanan kariernya. Fenomena lain yang juga perlu dicatat adalah kenyataan bahwa ada pegambar yang menghasilkan corak karya yang beragam dalam suatu kurun waktu. Pegambar yang demikian ini berpandangan bahwa seorang pegambar dapat secara bebas mengekspresikan dirinya tanpa perlu setia pada salah satu corak atau gaya. Gambar 138 hingga 144 menunjukkan contoh corak personal yang terfleksikan pada karya seni gambar.



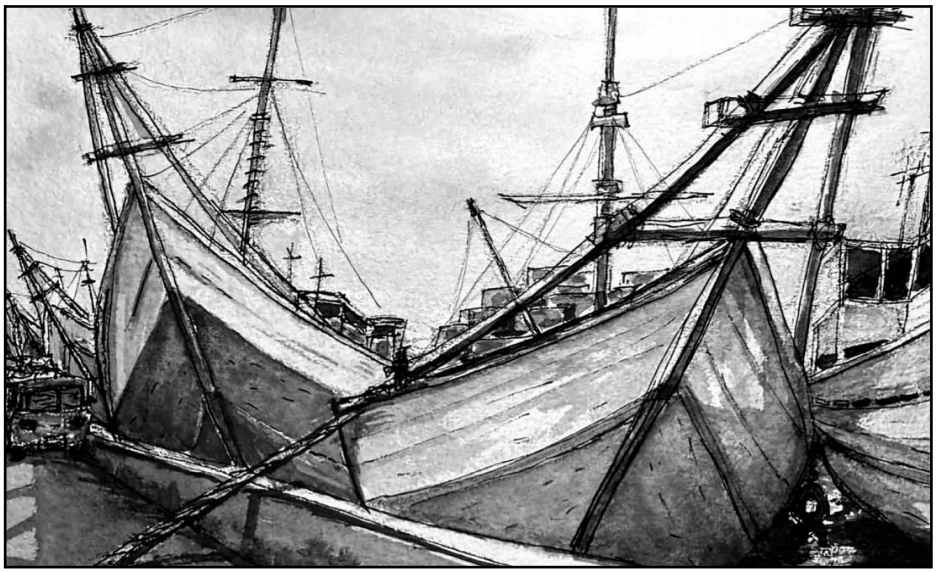
Gambar 138
Seni gambar dengan corak personal karya Hadjar Pamadhi dengan judul: “Rajah Pasamuan“ yang bermakna pertemuan dengan tamu pembesar; dan “Rajah Perdamaian.” Kedua gambar tersebut oleh pegambarnya disebut gambar ritus.

Gambar 139

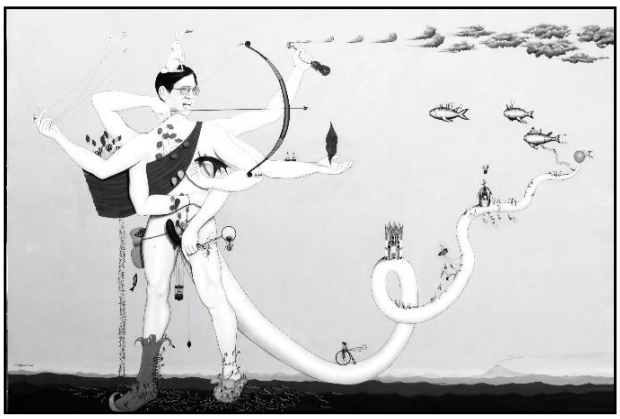
Seni gambar dengan corak personal karya Abd. Aziz Ahmad dengan judul “Pesan Abadi” (atas); dan ”Binatang Pengiring” (Bawah). Abd. Aziz Ahmad gemar menyertakan kaligrafi pada karyanya.

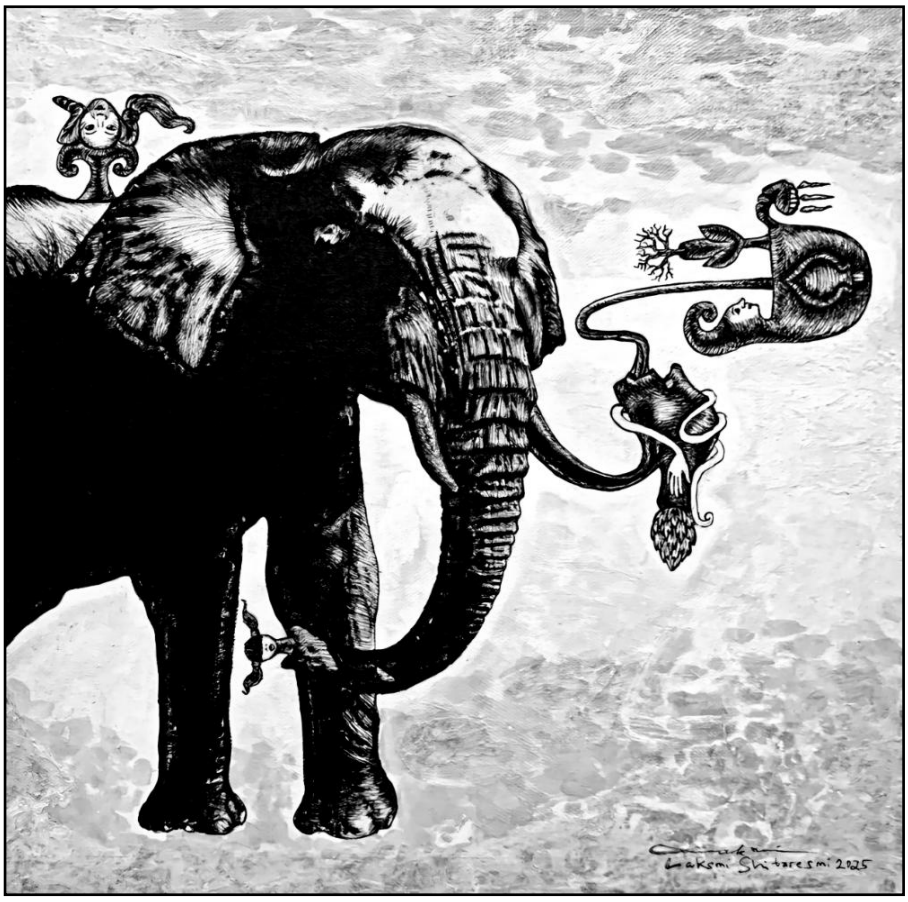
Gambar 140
Seni gambar dengan corak personal karya Aubrey Vincent Beardsley dengan judul “Keanehan 2” (Atas, kiri); “Keanehan 4“(Atas, kanan); “Konduktor” (Bawah, kiri); dan “Bintang Baru’ (Bawah, kanan).

Gambar 141
Karya seni gambar dengan corak personal karya Mikulas Galanda dengan judul “Balon” (Atas, kiri); “Memeluk dalam Pelukan (Atas, kanan); dan “Operasi” (Bawah).

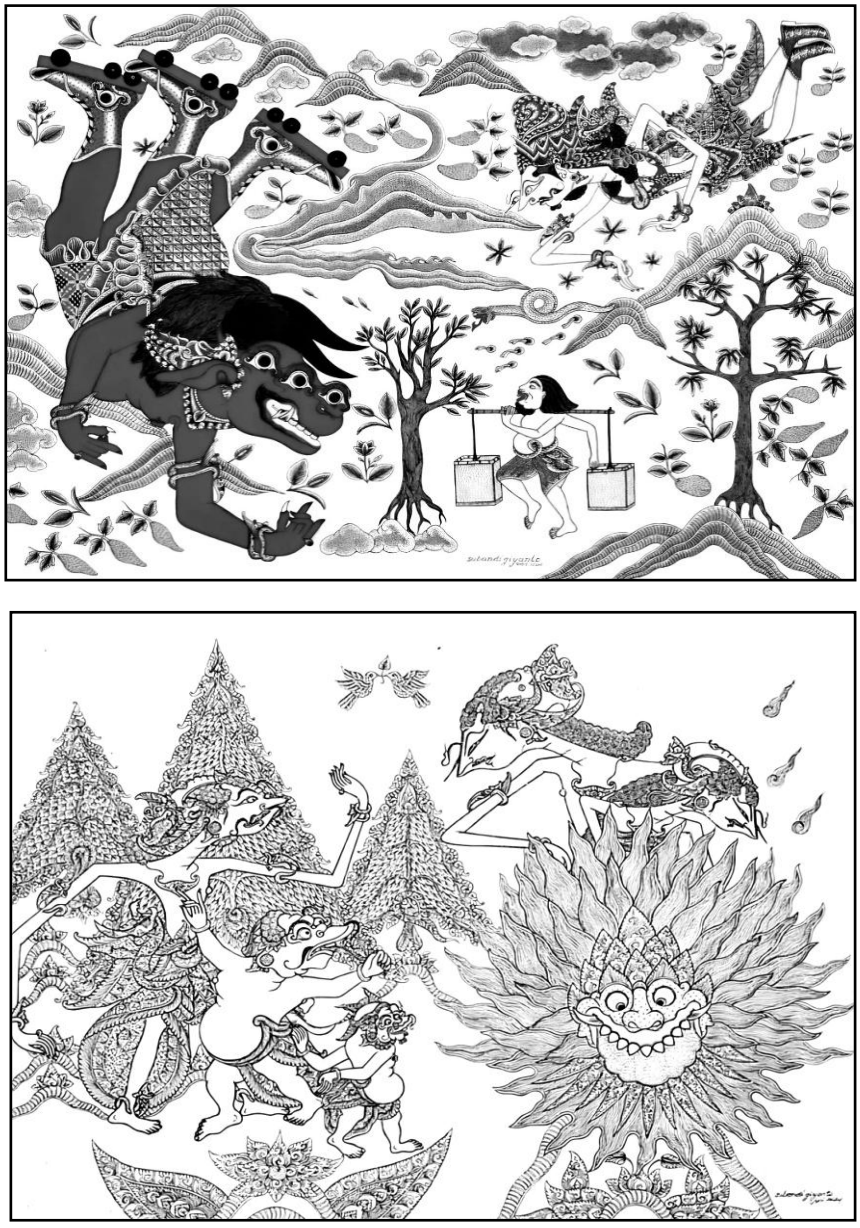


Gambar 142
Seni gambar dengan corak personal karya Reskiana Ramli dengan judul "Perahu Pinisi sedang Bersandar 1" (Atas); dan "Perahu Pinisi sedang Bersandar 2" (Bawah).





Gambar 143
Seni gambar dengan corak personal karya Laksmi Shitaresmi dengan judul "*Oh my God, OHD is Now*" (Atas, kiri); "Potret Diri" (Atas, kanan); dan ""*Strengthen the Power*" (Bawah).



Gambar 144
Seni gambar dengan corak personal yang digali dari ceritera wayang karya Subandi Giyanto dengan judul "Mangsa Karo" (atas); dan "Kesetiaan" (Bawah).

Demikianlah uraian singkat tentang corak seni gambar dalam konteks seni rupa modern. Konsep tentang corak seni gambar merupakan hal yang diperlukan dalam mempelajari seni gambar. Dengan mengelompokkan karya seni gambar dalam corak tertentu akan memudahkan kita memahami dan membahas karya seni gambar. Setidaknya, menurut Feldman pengelompokan seni gambar berdasarkan coraknya akan memudahkan bagi pengamat melakukan komparasi terhadap karya seni gambar yang coraknya saling berkaitan. Selain itu akan memudahkan dalam menganalisis seorang pegambar dalam kaitannya dengan cara kerja, hasil karya, dan corak karyanya secara keseluruhan sejak sang pegambar memulai karirnya. Semoga manfaat tersebut dapat digapai.

6

Seni Gambar

TANTANGAN

TANTANGAN

Kehadiran Kecerdasan Buatan

Evolusi teknologi digital telah sampai pada sebuah babak baru yang secara fundamental menantang pengertian lama mengenai penciptaan gambar. Kehadiran Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence (AI*), khususnya model generator gambar, menandai pergeseran cara pandang dari alat bantu menjadi mitra bahkan agen/asisten pencipta. Fenomena ini merupakan tantangan bagi seni gambar yang sejak masa awalnya merupakan murni karya manusia, makhluk subyektif yang memiliki hati nurani dan kepekaan estetik.

1. Bermula dari Teknologi Komputer

Kehadiran teknologi Kecerdasan Buatan dalam dunia seni rupa tidak terjadi secara tiba-tiba, tetapi melewati proses panjang. Awal mulanya tentu berpangkal pada penemuan teknologi komputer oleh karena kecerdasan buatan berbasis pada teknologi komputer. Teknologi komputer disebutkan berawal pada Abad ke-19 ketika Charles Babbage, seorang matematikawan Inggris yang disebut sebagai "Bapak Komputer," mendesain mesin hitung mekanis yang dikenal sebagai *Difference Enggine* dan *Analytical Engine*. Komputer elektronik pertama, ENIAC (*Electronic Numerical Integrator and Computer*) dikembangkan oleh John Mauchly dan J Presper Eckert di Amerika Serikat pada tahun 1946. Pada tahun 1951 komputer komersial pertama yakni Univac 1, diperkenalkan. Pada tahun 1960an, pengembangan komputer dalam ukuran kecil dan mudah terjangkau dikembangkan. Pada tahun 1960an inilah, seniman dan ilmuwan memulai kolaborasi untuk memanfaatkan komputer sebagai alat untuk berkreasi seni gambar.

Salah satu contoh pelopor pemanfaatan komputer untuk penciptaan seni gambar dengan memanfaatkan komputer ini adalah seorang perupa dari Inggris yakni Harold Cohen yang memperkenalkan program AARON. Program ini dipandang sebagai sebuah terobosan karena secara otonom mampu menghadirkan karya seni gambar/lukis tanpa intervensi manusia. Hasil karya yang diperkenalkan oleh Harold Cohen kemudian dipamerkan secara meluas dan memantik diskusi akan potensi dan implikasi gambar karya Kecerdasan Buatan.

Gambar 145
Contoh karya yang dihasilkan oleh komputer pada tahun 1962 dan tahun 2024. Kiri: Gambar oleh "Mesin Gambar 1" karya Desmond Paul Henry (Wikicommons); Kanan: Gambar yang diciptakan dengan perintah teks (*prompt*) oleh Hiroshige. Karya gambar ini diciptakan dalam *Hugging Face Space* dengan *Stable Diffusin 3.5 Large* (Wikicommons).

Sejak terobosan yang dilakukan oleh Harold Cohen tersebut, banyak pegambar secara kolaboratif melakukan penelitian dan pengembangan untuk memanfaatkan Kecerdasan Buatan dalam kegiatan seni gambar dan desain grafis. Ada pegambar yang memokuskan perhatian pada penciptaan karya seni gambar yang baru secara kolaboratif dengan Kecerdasan Buatan. Hal ini dilakukan dengan cara pegambar menentukan parameter, lalu Kecerdasan Buatan menghasilkan karya sesuai parameter tersebut. Dengan cara ini, pegambar masih berperan sebagai pengontrol proses kreatif. Ada pula pegambar yang hanya memanfaatkan Kecerdasan Buatan untuk memperkuat praktik artistik mereka. Misalnya, dengan menjadikan karya hasil Kecerdasan Buatan sebagai bahan inspirasi. Akhirnya, ada pula pegambar yang membiarkan Kecerdasan Buatan secara otonomi memproduksi karya seni gambar dan sekaligus menafsirkan dan mengurasi karya tersebut.

Jika pada awalnya karya seni gambar yang dihasilkan dengan memanfaatkan fasilitas komputer hanyalah berupa pola-pola sederhana dan bentuk geometris seperti yang terlihat pada Gambar 145 (kiri), maka sejalan dengan perkembangan teknologi Kecerdasan Buatan, karya seni gambar yang canggih dan rumit kemudian dapat dihasilkan. Salah satu perkembangan yang signifikan adalah munculnya *deep learning* dan *neural networks* yang memungkinkan Kecerdasan Buatan belajar dan menganalisis database besar yang berujung pada dihasilkannya karya seni gambar yang realistik dan rumit. Uraian berikut ini mengelaborasi lebih lanjut tentang kepriadaan Kecerdasan Buatan dalam seni gambar dewasa ini.

2. Kepriadaan Kecerdasan Buatan dalam Dunia Seni Gambar Dewasa ini

a. Model Kecerdasan Buatan dalam Seni Gambar

Kehadiran Kecerdasan Buatan telah membawa revolusi signifikan dalam berbagai bidang, termasuk ranah penciptaan seni gambar. Saat ini, Kecerdasan Buatan memiliki kemampuan untuk secara otomatis menghasilkan gambar melalui perintah teks (*prompt*) dengan memanfaatkan model generatif yang dikenal sebagai *text to image generation*. Beberapa model yang paling terkemuka dalam domain ini meliputi Dall-e, Midjourney, dan *Stable Diffusion*, yang semuanya mengaplikasikan teknik memproses dan belajar dari data (*deep learning)* untuk menerjemahkan deskripsi dalam bahasa alami menjadi gambaran visual.

Model-model seperti Dall-e dan Midjourney dilatih menggunakan basis data masif yang terdiri dari jutaan pasangan gambar dan deskripsi teks. Proses operasionalnya secara garis besar dapat dijelaskan melalui tahapan dasar berikut:

1. Pertama, Penerjemahan Teks ke Representasi Vektor. Pada tahapan ini, algoritma Kecerdasan Buatan mengonversi input teks menjadi representasi numerik atau vektor. Proses ini umumnya memanfaatkan model *Natural Language Processing* (NLP) seperti GPT (*Generative Pre trained Transformer*) atau CLIP (*Contrastive Language Image Pre training*) untuk memahami konteks dan makna dari perintah teks yang diberikan.

2. Kedua, tahapan gambar. Setelah teks diubah menjadi representasi vektor, sistem kemudian memproses representasi numerik ini untuk memandu generator gambar. Model generatif seperti *Diffusion Model* secara berulang menyusun piksel demi piksel hingga terbentuklah citraan atau gambar akhir yang terpadu dan sesuai dengan *prompt.*
3. Ketiga, Iterasi dan Refleksi. Beberapa versi model, seperti Dall-e 3, menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna melakukan modifikasi pada gambar yang telah dihasilkan atau meminta variasi berdasarkan perubahan minor pada *prompt* awal. Fitur ini bertujuan mengoptimalkan hasil akhir agar lebih selaras dengan preferensi atau keinginan spesifik pengguna.

Gambar 146
Contoh citraan karya Kecerdasan Buatan. Kiri: Foto yang diubah menjadi gambar dengan memanfaatkan model Kecerdasan Buatan berbasis *Stable Diffusion* karya Muhammad Dwi Bondan. Kanan: Gambar bergaya animasi Ghibli karya Irfan Arifin.

Setiap model *text to image generation* memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri, yang membuatnya cocok untuk aplikasi yang berbeda.

Dall-e 3 dikenal karena kemampuannya menghasilkan gambar yang cenderung logis, jelas, dan mudah dikontrol. Akurasi dan kemampuan berpikirnya menjadikan Dall-e 3 ideal untuk penggunaan praktis dan tujuan edukasi visual. Berbeda dengan Dall-e, Midjourney v5.2 unggul dalam aspek estetis yang menghasilkan gambar dengan kualitas dramatis, artistik, dan kaya detail. Meskipun kadangkala hasilnya cenderung kurang realistis atau terlalu bergaya. Karakteristik ini menjadikannya pilihan favorit untuk karya-karya yang menonjolkan nilai seni dan ekspresi. Kedua model ini menawarkan kemudahan untuk melakukan eksplorasi kreatif. Kedua model ini, dan juga model sejenisnya telah mendorong inovasi proses penciptaan karya visual. Pengguna yang bukan pegambar atau desainer profesional pun, kini dapat menghasilkan karya visual berkualitas tinggi hanya dengan mengetikkan deskripsi. Hal ini membuka akses yang luas bagi khalayak umum untuk bereksplorasi visual secara kreatif.

Gambar 147
Contoh karya seni gambar poster (kiri) karya Irfan Arifin yang kemudian dikembangkan secara generatif dengan menggunakan Kecerdasan Buatan (kanan). Ini merupakan contoh kerja kolaboratif antara pegambar dengan Kecerdasan Buatan.

Pada akhir tahun 2022, aplikasi Kecerdasan Buatan, yang memanfaatkan Model *Stable Diffusion*, menjadi fenomena global dengan kemampuannya mengubah foto selfie pengguna menjadi potret bergaya seni digital, menyerupai gambar atau lukisan (Lihat Gambar 146). Fitur ini menyebar

dengan cepat di *platform* media sosial seperti TikTok dan Instagram, menghasilkan jutaan unggahan dan unduhan aplikasi secara global dalam hitungan minggu. Popularitasnya menunjukkan ketertarikan publik terhadap personalisasi visual dengan sentuhan artistik yang mudah diakses.

b. Perbedaan Proses Kreatif antara Manusia dengan Mesin

Meskipun karya seni gambar yang dihasilkan oleh teknologi Kecerdasan Buatan memiliki kemiripan dengan karya yang dihasilkan manusia secara murni, terdapat perbedaan yang mendasar di antara keduanya dalam hal motif penciptaan, metode, maupun makna yang terkandung di dalamnya. Berikut ini, uraian tentang perbedaan tersebut.

1) Asal-usul Ide dan Inspirasi

Bagi manusia, inspirasi dalam berkarya seni berakar dari tingkatan pengalaman hidup yang luas, melibatkan emosi personal, sejarah pribadi, konteks budaya, hingga dimensi intuisi yang mendalam. Proses ini bersifat sangat subjektif, sering kali melibatkan refleksi dan perenungan mendalam terhadap realitas internal dan eksternal.

Gambar 148
Perbedaan dua pendekatan dalam proses penciptaan gambar. Atas: Kegiatan menggambar dengan menggunakan perangkat digital yang berbasis pengalaman, intuisi, dan ekspresi pribadi; Bawah: Skema proses kerja Kecerdasan Buatan dalam penciptaan seni gambar yang bersifat mekanistik (Irfan Arifin).

Sebaliknya, "inspirasi" bagi Kecerdasan Buatan sepenuhnya berasal dari analisis dan interpretasi atas kumpulan data masif jutaan gambar dan deskripsi teks yang telah dilatihkan kepadanya. Kecerdasan Buatan tidak memiliki kapasitas untuk merasakan emosi, kesadaran, atau pengalaman hidup. ia semata-mata memprediksi konfigurasi piksel terbaik berdasarkan pola statistik yang teridentifikasi dari data latih. Dengan demikian, Kecerdasan Buatan lebih tepat dipahami sebagai "medium" kreatif baru, dari pada entitas yang memiliki niat atau kesadaran artistik layaknya seniman manusia.

2) Tujuan dan Niat

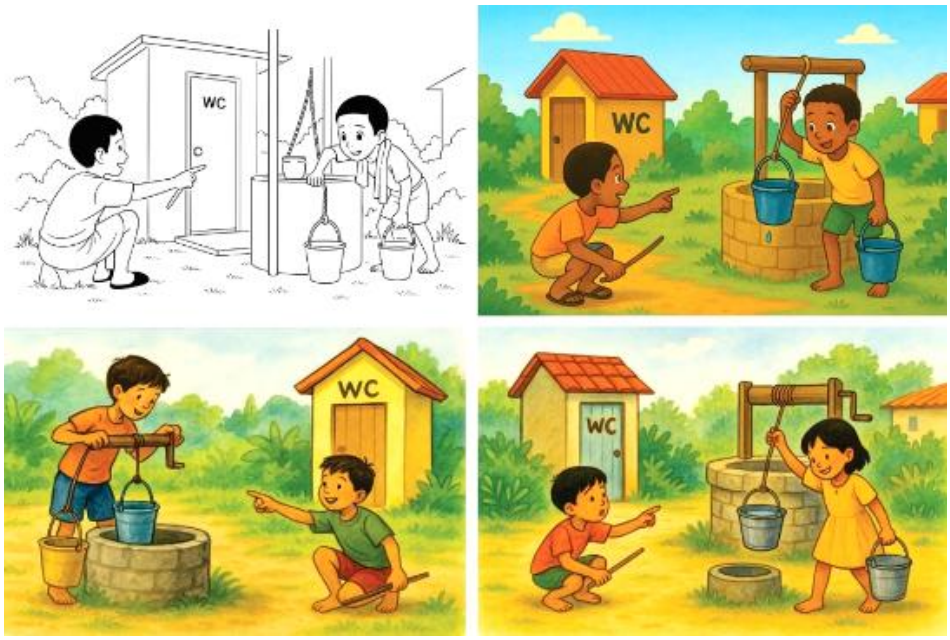
Ketika seorang menciptakan karya, ia didorong oleh maksud atau niat yang jelas, seperti mengungkapkan emosi tertentu, menyampaikan pesan moral atau sosial, menyindir realitas, atau mengekspresikan pengalaman batin yang kompleks.

Gambar 149
Perbandingan ekspresi emosional antara karya manusia dengan mesin. Kiri: Gambar manual dengan Teknik cat air karya Muhammad Dwi Bondan yang kemudian diolah secara digital; Kanan: Karya gambar hasil karya Kecerdasan Buatan yang tidak dilandasi kesadaran ekspresif emosional.

Tujuan ini menjadi inti dari proses kreatif dan memberikan makna pada setiap goresan atau bentuk yang diciptakan. Berlawanan dengan itu, Kecerdasan Buatan tidak memiliki tujuan bawaan atau kehendak pribadi. Kecerdasan Buatan hanya berfungsi sebagai eksekutor yang menghasilkan gambar berdasarkan instruksi pengguna dan algoritma prediktif yang telah diprogram. Dall-e, misalnya, mampu menghasilkan gambar yang merefleksikan perintah teks pengguna, namun ia tidak "mengerti" isi atau makna yang terkandung di balik perintah tersebut; ia hanya memproses data secara komputasi.

3) Proses Kreatif dan Refleksi

Proses penciptaan seni pada manusia seringkali melibatkan tahapan iteratif yang mencakup eksperimentasi, koreksi, refleksi emosional, dan interaksi fisik yang mendalam dengan medium yang digunakan. Seniman bereksperimen, merenung, dan menyesuaikan karyanya berdasarkan penilaian estetika subjektif dan respon emosionalnya.

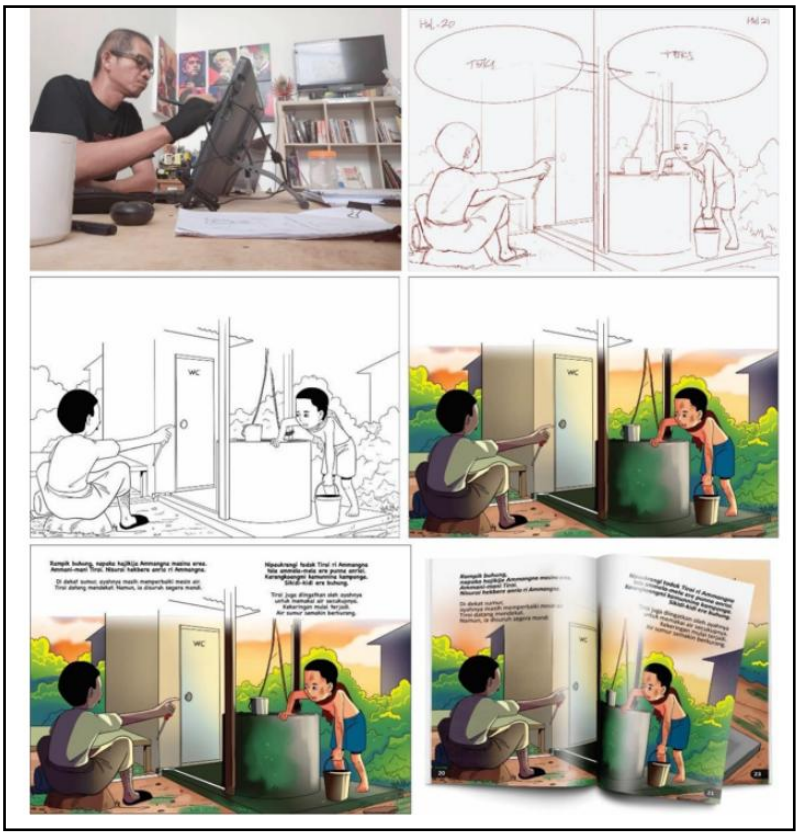


Gambar 150
Berbagai variasi gambar yang dihasilkan oleh teknologi Kecerdasan Buatan berdasarkan instruksi teks yang sama (olahan Kecerdasan Buatan oleh Irfan Arifin).

Meskipun Kecerdasan Buatan dapat diperintah ulang melalui *prompt* untuk menghasilkan berbagai variasi gambar, ia tidak memiliki kapasitas untuk melakukan proses reflektif atau penilaian estetis dalam pengertian manusiawi. Kecerdasan Buatan hanya melakukan kalkulasi ulang berdasarkan perubahan parameter atau instruksi, tanpa adanya pemahaman intrinsik tentang kualitas atau makna artistik. Interaksi antara pengguna dengan Kecerdasan Buatan lebih bersifat eksploratif berbasis eksperimen teks. Bukan refleksi kreatif yang mendalam.

4) Makna dan Konteks

Karya seni yang diciptakan oleh manusia sering kali menyimpan lapisan makna tersirat, simbolisme, kritik sosial, narasi personal, atau jejak sejarah yang kaya. Makna ini lahir dari kesadaran, pengalaman, dan konteks sosial budaya seniman.



Gambar 151
Proses penciptaan karya seni gambar yang dilakukan oleh seorang pegambar. Proses tersebut bersifat iteratif, reflektif, yang mencerminkan keterlibatan emosional dan teknis yang mendalam.

Sebaliknya, Kecerdasan Buatan tidak dapat secara mandiri menciptakan makna. Ia menghasilkan bentuk visual, tetapi tidak menghasilkan isi naratif atau kedalaman tematik dari dirinya sendiri. Makna dalam karya yang dihasilkan Kecerdasan Buatan sepenuhnya berasal dari interpretasi dan arahan manusia. Kehadiran karya Kecerdasan Buatan menantang batas antara ciptaan orisinal dan replika teknis, karena Kecerdasan Buatan tidak menciptakan berdasarkan kesadaran akan nilai atau konteks budaya.

Gambar 152

Perbandingan antara karya seni gambar yang diciptakan oleh seorang pegambar dengan karya seni gambar Kecerdasan Buatan. Kiri: Karya seni gambar ciptaan Irfan Arifin yang mengarikaturkan beban kerja berlebihan seorang dosen; Kanan: Seni gambar ciptaan Kecerdasan Buatan yang juga mengarikaturkan hal yang sama. Pada gambar sebelah kiri, simbol-simbol visual yang relevan dan spesifik dari seorang dosen ditampilkan secara jelas, sedang pada gambar kanan yang ditampilkan adalah hal-hal yang generik (olahan Irfan Arifin).

Dengan demikian, meskipun Kecerdasan Buatan mampu menirukan proses visual dalam berkarya dan menghasilkan citraan yang kompleks, ia tidak dapat mereplikasi kesadaran kreatif manusia. Proses kreatif manusia

melibatkan dimensi makna, refleksi, dan emosi yang tidak dapat direplikasi oleh mesin. Setidaknya hingga perkembangan teknologi saat ini.

3. Kontroversi yang Menyertai

Kehadiran teknologi Kecerdasan Buatan dalam dunia seni gambar dewasa ini menimbulkan kontroversi sebagai dampak dari terobosan yang dilakukannya. Berikut ini beberapa kontroversi tersebut.

a. Kontroversi dalam Hal Keorisinalan Karya.

Salah satu yang menjadi kontroversi berkenan dengan kehadiran Kecerdasan Buatan dalam seni gambar adalah apakah karya gambar yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan merupakan karya orisinal? Keorisinalan karya merupakan suatu hal yang diagungkan dalam dunia seni rupa, khususnya setelah kedatangan seni rupa modern. Fakta mnunjukkan, sebagaimana yang dilaporkan dalam sebuah penelitian di Oxford University bahwa Kecerdasan Buatan sangat tergantung pada akumulasi informasi masa lalu. Produk yang dihasilkannya tak lain dari daur-ulang dari informasi masa lalu tersebut. Dalam konteks penciptaan seni gambar, Kecerdasan Buatan menghasilkan karya gambar melalui pelatihan data masif dan penyesuaian algoritmik, yang seringkali meniru gaya pegambar yang sudah ada. "Ketergantungan algoritma" dari Kecerdasan Buatan tersebut menyulitkan karya-karya yang dihasilkan olehnya untuk melepaskan diri dari ketergantungan pada kekreatifan manusia. Contoh nyata dari kasus semacam ini adalah karya gambar hasil Kecerdasan Buatan yang laku dijual dengan harga fantastis di Balai Lelang Christie. Karya tersebut yang berjudul “Potret Edmond de Belamy” dengan harga jual $ 432.500, merupakan karya yang dihasilkan dari pengolahan kumpulan data potret yang mencakup Abad ke-14 hingga ke-20. Inilah yang diprediksi oleh Walter Benjamin, filsuf dan kritikus sastra Jerman, yang terungkap dalam bukunya yang monumental *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction.* Dalam bukunya tersebut, Benjamin mengungkapkan bahwa replikasi teknologi melemahkan “aura” karya seni. Makna kata aura di sini adalah keunikan dan kesakralan karya.

b. Kontroversi dalam Kaitannya dengan Kepemilikan Hak Cipta.

Kontroversi tentang hak cipta berkaitan dengan pertanyaan: siapa sesungguhnya yang menjadi pemilik hak cipta karya gambar yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan? Tentang hal ini muncul pendapat dari berbagai pihak

yang saling bertentangan sehingga menimbulkan kontroversi. Pihak pertama berpendapat bahwa pemilik hak ciptanya adalah pihak pemrogram. Pihak kedua berpendapat bahwa pemilik hak cipta adalah pemilik program. Pihak ketiga berpendapat bahwa pemilik hak cipta adalah pengguna akhir yang menyusun dan menentukan *prompt.* Pihak keempat berpendapat bahwa hasil karya Kecerdasan Buatan mestinya tidak memiliki hak-cipta yang dapat diakui oleh siapapun termasuk pihak pemrogram, pemilik program, dan pengguna akhir yang menyusun dan menentukan *prompt*. Alasannya, karya Kecerdasan Buatan tidak lain dari hanyalah keluaran dari algoritma yang telah dilatih pada kumpulan data yang besar. Sementara pengguna akhir hanyalah menentukan *prompt* untuk sistem Kecerdasan Buatan. Sistem Kecerdasan Buatan itu sendiri tidak dapat diberikan perlindungan hak cipta, karena tidak diciptakan oleh entitas yang sadar dan berkehendak. Regulasi yang pasti yang diakui semua pihak, tentang hak cipta Kecerdasan Buatan belum juga hadir dan akan menjadi bahan perdebatan di waktu mendatang.

c. Kontroversi dalam Kaitannya dengan Penggunaan Sumber Data.

Salah satu praktik yang lazim digunakan dalam teknologi Kecerdasan Buatan dalam penciptaan karya seni gambar adalah pemanfaatan karya seniman pegambar sebagai data yang diolah. Salah satu contoh kasusnya terjadi pada tahun 2022 saat sebuah karya gambar Kecerdasan Buatan menjadikan karya seorang pegambar Jepang yakni Yoneyama Mai sebagai sumber data. Hasil karya Kecerdasan Buatan tersebut sangat serupa dengan karya Yoneyama Mai dan dipublikasikan secara meluas. Meskipun Yoneyama Mai tidak memprotes, komunitas pegambar memprotesnya sebagai kegiatan illegal.

d. Kontroversi Berkaitan dengan Ancaman terhadap Profesi Pegambar.

Kehadiran Kecerdasan Buatan dalam dunia seni gambar telah menimbulkan ancaman bagi profesi pegambar yang menekuni pekerjaannya secara manual. Dengan kecanggihan teknologi yang ditawarkannya, Kecerdasan Buatan menjadikan hambatan teknis dalam menggambar menjadi berkurang. Dengan memanfaatkan Kecerdasan Buatan, siapapun tanpa harus dibekali latihan lama dan intensif, mampu menciptakan karya dalam sekejap dengan hanya menginput kata kunci dan citraan. Mahasiswa bidang studi seni rupa dan desain grafis .memandang hal ini sebagai sesuatu yang menganulir usaha keras mereka untuk menguasai keterampilan berkarya seni rupa.

e. Kontroversi Berkaitan dengan Kriteria Penilaian Karya Artistik.

Kontroversi berkaitan dengan kriteria penilaian karya artistik dapat ditemukan dalam kegiatan kompetisi seni gambar atau kompetisi bidang seni rupa lainnya yang telah mentradisi. Kontroversi timbul di saat adanya peserta kompetensi yang merupakan hasil kerja teknologi Kecerdasan Buatan. Layakkah dikompetisikan antara hasil karya manusia dengan karya mesin dalam hal ini Kecerdasan Buatan? Jika layak, apakah kompetisi seperti itu fair? Kritera apa yang harus digunakan untuk menilai karya? Salah satu kriteria yang telah mentradisi digunakan dalam menilai karya seni rupa ciptaan manusia antara lain: ekspresi personal atau keorisinalan karya. Apakah kriteria ini tepat digunakan dalam menilai hasil karya seni rupa teknologi Kecerdasan Buatan? Kontroversi semacam ini tentu tidak akan terjadi jika yang dikompetisikan hanyalah antara sesama karya artistik ciptaan manusia, atau antara sesama karya teknologi Kecerdasan Buatan.

f. Kontroversi Berkaitan dengan Sikap Bias Teknologi Kecerdasan Buatan

Kontroversi berkaitan dengan sikap bias ini dapat terjadi dalam hal Algoritma Kecerdasan Buatan secara tidak sengaja mengabadikan bias yang ada pada data yang disiapkan untuknya. Hal ini dapat mengantarkan pada lahirnya karya seni gambar yang memperkuat streotip dalam dunia seni rupa.

Demikianlah beberapa kontroversi yang timbul sebagai dampak kehadiran teknologi Kecerdasan Buatan. Kontroversi tersebut akan terus berlanjut karena sepanjang perkembangannya teknologi Kecerdasan Buatan telah menghadirkan serangkaian tantangan estetika yang berpusat pada kekaburan makna subyektivitas artistik, pergeseran cara penciptaan, dan konflik antara emosi manusia dengan rasionalitas instrumental. Pada saat yang sama, kontroversi tersebut akan membuka kemungkinan baru untuk merenungkan kembali secara filosofis, apa sesungguhnya seni rupa itu dan juga seni gambar. Karena Kecerdasan Buatan terus melakukan berbagai terobosan dewasa ini, maka bisa jadi, Kecerdasan Buatan akan mengubah makna seni rupa dari apa yang mentradisi diyakini selama ini. Tanda-tanda tentang hal ini tampak jelas, yang membuat sebagian orang merasa terancam.

REFERENSI

Adetayo, Aj. 2024. "Reimagining Learning Through AI Art: the Promise of DALL-E and Mid Journey for Education and Libraries." *Library Hi Tech News*. https://doi.org/10.1108/lhtn-01-2024-0005.

Allen, Laura dan Pearson, Luke Caspar. *Drawing Futures*. London: Bartlett.

Betti, Claudia dan Sale, Teel. 1980. *Drawing: A Contemporary Approach*. New York: Holt, Rinehart, and Winson.

Brambilla, Daniela. 2014. *Human Figure Drawing.* Promopress. ISBN 978-84-19567-04.0.

Chakrabarti, Jayanta. 1978. "Indian Silpa Text on the Drawing of Human Form." *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*. Vol 2 No. II, Winter. Orissa: India: Vishvanatha Kaviraya Institute.

Doyle, Susan dkk. 2008. *History of Illustration*. New York: Bloomsbury Publishing.

Duff, Leo dan Sawdon, Phil. 2008. *Drawing: Purpose*. Chicago: The Intellect Books, Chicago University Press.

Eff, Myk. "The History and Evolution of AI Generated Art." *Medium.*

ElGammal, Ahmed. 2019. "AI is Blurring the Definition of Artist." *American Scientist*. Vol 107 No. 1. Doi 10.1511/2019-107-1-18

Feldman, Edmund Burke. 1981. *Varieties of Visual Experience*. Second Edition. New York and Englewood Cliffs: Prentice Hall & Harry N. Abrams.

Gury, Albert F. 2017. *Foundations of Drawing*. California and New York: Watson Guptil Publications.

Han, J Iliads,A. 2025. "A Picture is Worth a Thousand Prompts Topic Modeling of AI Art Subreddit Communities. *Aoir Selected Papers of Internet Research*. https://doi.org/10.5210/spir.v.2024i0.13953.

Hulman, Jessica dkk. 2025. "Artificial Intelligence and Aesthetic Judgment." *Penelitian tidak diterbitkan*. New York: Columbia University.

Hutler, Herbert R. 2025. "Drawing." Encyclopaedia Britannica. Britannica.com.

IMMA. 2013. *What is Drawing*. https: www. Research gate. net/publication/ 236199844

Ma, Wanting. 2025. "The Controversy of AI-Generated Technology in Artistic Creation." *Proceeding of ICGPSH 2025*: *Exploring Spelling Evolution of Educational Approaches to Dyslexia*. Doi. 10. 54254/2753-7048/2025. HT24115.

Miao, Xiaowen. 2025. "A Study on the Aesthetic Challenges and Innovative Pathways of Artificial Intelligency Art." *Proceeding of ICGPSH 2025: Enhancing Organizational Efficiency and Efficacy through Psychology and AI*. Doi. 10. 54254/2753-7064/2025. B024157.

Moroni, Stefano & Lorini, Giuseppe. 2020. "Multiple Functions of Drawings." *Journal of Urban Design*. https://doi.org/101080/135748092020 1801341.

Museum, J. Paul Getty. *Brief History of the Landscape Genre*. Getty Edu.

Oksanen, Atte dkk. 2023. "Artificial Intelligence in Fine Arts: A Systematic Review of Empirical Research." *Computer in Human Behavior: Artificial Humans.* Vol 1 Issue 2. Augustus -December 2023.

Owen, Susan. 2024. *The Story of Drawing: An Alternative History of Art*. E-ISBN 978-0-300-27760-9. Yale University Press.

Pogany, Willy. 1996. *The Art of Drawing.* Lanham, New York, London: Madison Books.

Riggle, Nick. 2015. "Personal Style and Artistic Style" Philosophical Quarterly. 65 (261) 711-731-2015.

Salam, Sofyan, 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi- Sang Ilustrator-Lintasan-Penilaian*, Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Salam, Sofyan dkk, 2020. *Pengetahuan dasar Seni Rupa*, Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Singh, T. 2024. "The Influence of Text to Image Technologies on Modern Creative Practices." IOSR. *Journal o Computer Engineering*. https: //doi. org/10.9790/0661-2605050106.

Tagor, Abanindranath. *Some Notes on Indian Artistic Anatomy*. The Cornell University Library.

Theodore, B.A.J. 2023. "Artistic Drawing and Thought Expression." *Art and Design Review*, 2023, 11, 129-139. ISSN online 2332-2004.

Turchi, T. dkk 2023. "Human-AI Cocreation: Evaluating the Impact of Large Scale Text to Image" *Generative Models on the Creative Process* 35-51. https://doi.org/10.1007/978-3-031-34433-6-3.

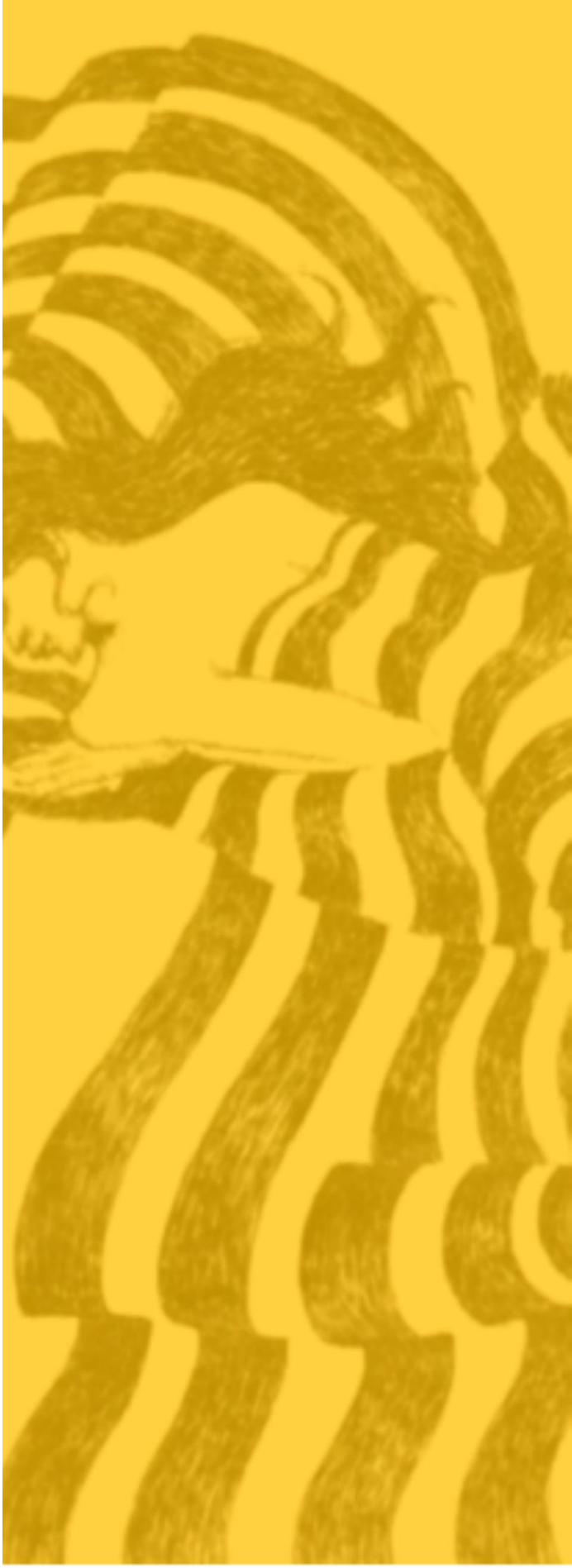
Werzansky-Orland, Yotam. 2024. "AI-Generated Content and the Question of Copyright." *The Philosophical Quarterly*. https://doi.org/ 10.1093/pq/hal 120.

Young, N dan Terrone E. 2024. "Growing the Image: Generative AI and the Medium of Gardening." *The Market International Journal of Business*. Vol 5 (2024) hal 1-20.

TENTANG PENULIS

Sofyan Salam lahir pada tanggal 24 Oktober 1952 di Palima, sebuah desa tepi laut di Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Ia menempuh program pendidikan lanjutan sebagai berikut: (1) Sarjana Muda Pendidikan Seni Rupa pada FKSS IKIP Ujung Pandang pada tahun 1974; (2) Sarjana Pendidkan Seni Rupa FPBS IKIP Yogyakarta pada tahun 1979; (3) *Master of Art in Art Education* (melalui Program Fulbright) pada the University of the Arts, Philadelphia, Amerika Serikat, pada tahun 1988; dan (4*) Ph.D in Art Education* pada University of Iowa, Iowa City, Amerika Serikat pada tahun 1998. Ia memulai kariernya sebagai asisten dosen CPNS pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa di FKSS IKIP Ujung Pandang pada tahun 1976. Di perguruan tinggi tempatnya berkarier yang kemudian berubah menjadi Universitas Negeri Makassar, ia dipercaya mengemban tugas administratif antara lain sebagai Direktur Program Pascasarjana dan Pembantu Rektor Bidang akademik. Selama berkarier ia mendapatkan penghargaan sebagai (1) peneliti terbaik dalam bidang Pendidikan, Sastra, seni dan Olahraga dari Dirjen Dikti; (2) Dosen Teladan Tingkat Nasional dari Mendikbud; dan (3) penerima The Sylvia Memorial Award dari University of the Arts Amerika Serikat. Delapan belas tahun setelah mendapatkan gelar profesor, ia memasuki masa purnabakti pada 1 November 1922.

Irfan Arifin lahir pada tanggal 3 Juni 1977 di Bau-bau Buton, Sulawesi Tenggara. Ia menempuh program Pendidikan lanjutan sebagai berikut: (1) Sarjana Pendidikan Seni Rupa pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Makassar (UNM), tahun 2004; (2) Magister Pendidikan Seni Rupa pada Universitas Negeri Makassar, tahun 2011; dan (3) Doktor Ilmu Pendidikan pada Universitas Negeri Makassar, tahun 2023. Sebelum berkarier dalam dunia akademik, ia bekerja sebagai desainer grafis. Ia memulai karier akademiknya pada tahun 2009 sebagai dosen luar-biasa. Pada tahun 2015 ia diangkat sebagai dosen Pegawai Negeri Sipil (PNS) pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Makassar. Kiprah kreatifnya mencakup bidang seni dan desain, khususnya dalam pengembangan media visual berbasis pendidikan; baik formal maupun nonformal. Karya dan aktivitasnya bertujuan untuk memperkuat fungsi seni sebagai sarana komunikasi visual dan edukasi melalui pendekatan desain yang kreatif dan kontekstual.



ISBN 978-623-387-326-0